

BOSS

BR-8

DIGITAL RECORDING STUDIO

取扱説明書

このたびは、BOSS デジタル・レコーディング・スタジオ BR-8 をお買い上げいただきまして、ありがとうございます。

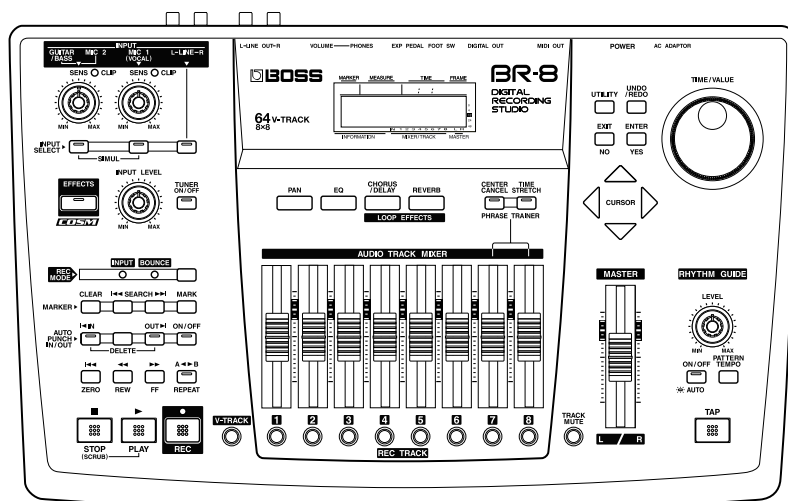
この機器を正しくお使いいただくために、ご使用前に

- ・ 安全上のご注意 (P.2 ~ 3)
 - ・ 使用上のご注意 (P.12 ~ 13)
- をよくお読みください。

また、この機器の優れた機能を十分ご理解いただくためにも、この取扱説明書をよくお読みください。取扱説明書は必要なときにすぐに見ることができるよう、手元に置いてください。

1999 © ボス



本書の一部、または全部を無断で複写・転載することを禁じます。






安全上のご注意

火災・感電・傷害を防止するには

⚠ 警告と ⚠ 注意の意味について

 警告	取扱いを誤った場合に、使用者が死亡または重傷を負う可能性が想定される内容を表わしています。
 注意	取扱いを誤った場合に、使用者が傷害を負う危険が想定される場合および物的損害のみの発生が想定される内容を表わしています。 物的損害とは、家屋・家財および家畜・ペットにかかわる拡大損害を表わしています。

図記号の例

	△は、注意（危険、警告を含む）を表わしています。 具体的な注意内容は、△の中に描かれています。 左図の場合は、「一般的な注意、警告、危険」を表わしています。
	⊘は、禁止（してはいけないこと）を表わしています。 具体的な禁止内容は、⊘の中に描かれています。 左図の場合は、「分解禁止」を表わしています。
	は、強制（必ずすること）を表わしています。 具体的な強制内容は、の中に描かれています。 左図の場合は、「電源プラグをコンセントから抜くこと」を表わしています。

----- 以下の指示を必ず守ってください -----

警告

この機器を使用する前に、以下の指示と取扱説明書をよく読んでください。



この機器およびACアダプターを分解したり、改造したりしないでください。



修理 / 部品の交換などで、取扱説明書に書かれていないことは、絶対にしないでください。必ずお買い上げ店またはローランド・サービスに相談してください。



次のような場所での使用や保存はしないでください。



温度が極端に高い場所（直射日光の当たる場所、暖房機器の近く、発熱する機器の上など）
水気の近く（風呂場、洗面台、濡れた床など）
湿度の高い場所



雨に濡れる場所
ホコリの多い場所
振動の多い場所

この機器を、ぐらついた台の上や傾いた場所に設置しないでください。必ず安定した水平な場所に設置してください。



ACアダプターは、必ず付属のものを、AC 100 Vの電源で使用してください。



警告

電源コードを無理に曲げたり、電源コードの上に重いものを載せたりしないでください。電源コードに傷がつきます。



この機器を単独で、あるいはヘッドホン、アンプ、スピーカーと組み合わせて使用した場合、設定によっては永久的な難聴になる程度の音量になります。大音量で、長時間使用しないでください。万一、聴力低下や耳鳴りを感じたら、直ちに使用をやめて専門の医師に相談してください。



この機器に、異物（燃えやすいもの、硬貨、針金など）や液体（水、ジュースなど）を絶対に入れないでください。



次のような場合は、直ちに電源を切って AC アダプターをコンセントから外し、お買い上げ店またはローランド・サービスに修理を依頼してください。



ACアダプター本体、電源コード、またはプラグが破損したとき
異物が内部に入ったり、液体がこぼれたりしたとき
機器が（雨などで）濡れたとき
機器に異常や故障が生じたとき

警告

お子様のいるご家庭で使用する場合、お子様の取り扱いやいたずらに注意してください。必ず大人のかたが、監視 / 指導してあげてください。



この機器を落としたり、この機器に強い衝撃を与えないでください。



電源は、タコ足配線などの無理な配線をしないでください。特に、電源タップを使用している場合、電源タップの容量（ワット / アンペア）を超えると発熱し、コードの被覆が溶けることがあります。



外国で使用する場合は、お買い上げ店またはローランド・サービスに相談してください。



注意

この機器と AC アダプターは、風通しのよい、正常な通気が保たれている場所に設置して、使用してください。



AC アダプターを機器本体やコンセントに抜き差しするときは、必ずプラグを持ってください。



長時間使用しないときは、AC アダプターをコンセントから外してください。



接続したコードやケーブル類は、繁雑にならないように配慮してください。特に、コードやケーブル類は、お子様の手が届かないように配慮してください。



この機器の上に乗ったり、機器の上に重いものを置かないでください。



濡れた手で AC アダプターのプラグを持って、機器本体やコンセントに抜き差ししないでください。



この機器を移動するときは、AC アダプターをコンセントから外し、外部機器との接続を外してください。



お手入れをするときには、電源を切って AC アダプターをコンセントから外してください (P.26)。



落雷の恐れがあるときは、早めに AC アダプターをコンセントから外してください。



光デジタル・コネクターのキャップを外した場合は、小さなお子様が悪く飲み込んだりすることのないようお子様の手の届かないところへ保管してください。



BR-8 の紹介	9
主な特長	9
BR-8 で使えるディスク (Zip ディスク).....	11
使用上のご注意	12
各部の名称	14
フロント・パネル.....	14
ディスプレイ	18
リア・パネル.....	19
デモ・ソングを聴く	21
Step1 周辺機器を接続する.....	21
Step2 電源を入れる	22
Step3 デモ・ソングを聴く.....	23
曲を選ぶ~ソング・セレクト.....	23
曲を再生する.....	24
現在位置を移動する	24
曲のバリエーションを変える.....	25
シーンを切り替える	25
Step4 デモ・ディスクを取り出す	25
Step5 電源を切る.....	26
演奏を録音する / 再生する	27
Step1 電源を入れる	27
Step2 ディスクを準備する.....	27
ディスクを入れる.....	27
ディスクを初期化する~イニシャライズ.....	27
Step3 録音する曲を選ぶ.....	28
新しい曲を作る~ソング・ニュー	28
Step4 楽器を接続する.....	29
接続するジャックを選ぶ.....	29
録音したい楽器に合わせて INPUT SELECT ボタンを押す.....	30
入力感度を決める.....	30
音を試聴 (モニター) する	30
Step5 エフェクトを使う~インサート・エフェクト.....	31
パッチを変える.....	31
エフェクトを使わずに録音する.....	31
Step6 リズム・ガイドを使う.....	32
リズム・ガイドを鳴らす	32
拍子を変える.....	32
リズム・パターンを変える.....	32
テンポを変える.....	32
タップを使ってテンポを変える.....	33
Step7 録音する.....	33
録音するトラックを選ぶ.....	33
録音する	34
Step8 録音した演奏を再生する	35
再生する	35
各トラックの音量を調節する	35
特定のトラックの音を消す~ミュート	35

Step9 録音した演奏を聴きながら別の演奏を録音する～オーバー・ダビング	35
録音するトラックを選ぶ	35
録音する	35
Step10 曲を仕上げる～ミックス・ダウン	36
音の左右の位置(パン)を決める	36
音色を調節する～イコライザー	36
音に広がりを与える～ループ・エフェクト	36
ミックス・ダウン	37
Step11 ディスクを取り出す	37
Step12 電源を切る	37

より進んだ使いかた

入力音のパンを変える	38
繰り返し再生させる～リピート機能	39
ミスしたところだけ録り直す～パンチ・イン/アウト	40
マニユアル・パンチ・イン/アウト	40
録音ボタンを使ったマニユアル・パンチ・イン/アウト	40
フット・スイッチを使ったマニユアル・パンチ・イン/アウト	41
オート・パンチ・イン/アウト	41
録音する区間を決める	41
録音の手順	42
同じ区間の録音を繰り返す～ループ・レコーディング	43
繰り返す区間を決める	43
録音の手順	43
Vトラックを使う	44
Vトラックを切り替える	44
トラックに名前(トラック・ネーム)を付ける	45
各トラックの演奏を別トラックにまとめる～バウンシング	46
曲中に印を付ける～マーカー機能	47
マークを付ける	47
マークを消す	47
マークの位置に移動する	47
マークを編集する	48
マークの位置を変更する	48
マークに名前を付ける	48
現在のミキサーの設定を登録する/呼び出す～シーン	49
シーンを登録する/呼び出す/削除する	49
シーンを呼び出しても各トラックの音量を変えない	49
録音された演奏を編集する～トラック・エディット	50
演奏を複製(コピー)する～トラック・コピー	50
演奏を移動させる～トラック・ムーブ	52
演奏を入れ替える～トラック・エクスチェンジ	54

演奏に空白を入れる～トラック・インサート	55
演奏を削除してつなぐ～トラック・カット	56
演奏を消去する～トラック・イレース	57
録音 / 編集を元に戻す	58
録音、編集を取り消す～アンドゥ	58
アンドゥを取り消す～リドゥ	58
録音した曲を操作する	59
曲を複製（コピー）する～ソング・コピー	59
曲を消す～ソング・イレース	60
ディスク容量を節約する～ソング・オブティマイズ	60
曲を保護する～ソング・プロテクト	61
曲を保護するには	61
曲の保護を解除するには	61
曲に名前を付ける～ソング・ネーム	62
曲を保存する～ソング・ストア	62
Roland VS シリーズとデータをやり取りする～ソング・コンバート	63
VS-880 とデータをやり取りする～ソング・コンバート（880 BR-8）	63
VS-840 とデータをやり取りする～ソング・コンバート（840 BR-8）	64
ディスクを初期化する～ディスク・イニシャライズ	66
ディスクの複製を作る～ディスク・コピー	67
自動的に停止させる～マーカー・ストップ	68
デジタル・コピーを禁止したマスター・テープを作る	69
テンポを設定する	70
テンポ・マップを作る	70
テンポ・マップでリズム・ガイドを制御する	71
MIDI 機器と同期演奏させる	72
MIDI の基礎知識	72
MIDI コネクター	72
MIDI チャンネル	72
MIDI インプリメンテーション・チャートについて	72
外部 MIDI 音源でリズム・ガイドを鳴らす	72
MIDI シーケンサーと同期演奏させる	73
BR-8 を基準に同期演奏させる（マスター）	73
MMC を使う	75
BR-8 から MMC に対応した機器を操作する	75
曲に関する情報を表示する	77
音が鳴り始める / 鳴り終わる位置を探す（スクラブ/プレビュー）	78
スクラブを使って音が鳴り始める位置を探す	78
スクラブ・ポイントを切り替える	79
スクラブとプレビューを使って音が鳴り終わる位置を探す	79

プレビューを使えるようにする.....	79
スクラブとプレビューを使う.....	79
BR-8 の設定を初期化する ~ イニシャライズ.....	80
レベル・メーター画面の表示方法を切り替える ~ プリ/ポスト・フェーダー.....	82
楽器のチューニングをする ~ チューナー.....	83
チューナーに切り替える.....	83
チューニングする.....	84
チューナーの基準ピッチを設定する.....	84
基準ピッチの設定.....	84
むずかしい曲をコピーする (フレーズ・トレーナー).....	85
スピードを遅くする (タイム・ストレッチ機能).....	85
中央の音を消す (センター・キャンセル機能).....	85
インサート・エフェクトを使う.....	86
パッチとバンクについて.....	86
インサート・エフェクトの設定を変更する.....	87
インサート・エフェクトの設定を保存する.....	88
パッチをコピーする.....	88
インサート・エフェクトの接続を変更する.....	89
ループ・エフェクトを使う.....	90
ループ・エフェクトの設定を変更する.....	90
コーラス/ディレイ/ダブリング.....	90
リバーブ.....	91

資料

ミキサー・エフェクト・パラメーターの働き.....	92
EQ (イコライザー).....	92
ループ・エフェクト.....	92
CHORUS/DELAY/DOUBL'N (コーラス/ディレイ/ダブリング).....	92
REVERB (リバーブ).....	93
インサート・エフェクト・アルゴリズム一覧.....	94
1. COSM GUITAR AMP.....	94
2. ACOUSTIC SIM.....	94
3. BASS SIM.....	94
4. ACOUSTIC GUITAR.....	95
5. BASS MULTI.....	95
6. COSM BASS AMP.....	95
7. VOCAL MULTI.....	96
8. VOICE TRANSFORMER.....	96
9. STEREO MULTI.....	96
10. LO-FI BOX.....	96
11. VO+GT.AMP.....	97
12. VO+AC.SIM.....	97
13. VO+ACOUSTIC.....	97

インサート・エフェクト・パラメーターの働き	98
Acoustic Guitar Simulator (アコースティック・ギター・シミュレーター).....	98
Acoustic Processor (アコースティック・プロセッサー).....	98
Bass Simulator (ベース・シミュレーター).....	98
Chorus (コーラス).....	99
Compressor (コンプレッサー).....	99
De-esser (ディエッサー).....	99
Defretter (デフレッター).....	99
Delay (ディレイ).....	99
Doubling (ダブリング).....	100
Enhancer (エンハンサー).....	100
Equalizer (イコライザー).....	100
Flanger (フランジャー).....	101
Foot Volume (フット・ボリューム).....	101
Lo-Fi Box (ローファイ・ボックス).....	101
Noise Suppressor (ノイズ・サプレッサー).....	102
Octave (オクターブ).....	102
Phaser (フェイザー).....	103
Pitch Shifter (ピッチ・シフター).....	103
Preamp (プリ・アンプ).....	103
Ring Modulator (リング・モジュレーター).....	105
Slow Attack (スロー・アタック).....	105
Speaker Simulator (スピーカー・シミュレーター).....	105
Tremolo/Pan (トレモロ/パン).....	106
Voice Transformer (ボイス・トランスフォーマー).....	106
Wah (ワウ).....	107
故障かな? と思う前に	108
エラー・メッセージ一覧	110
パラメーター 一覧	112
MIDI インプリメンテーション	116
MIDI インプリメンテーション・チャート	120
主な仕様	121
索引	123
トラック・シート	126

BR-8 の紹介

主な特長

簡単な操作系

BR-8 は、カセット・テープ・レコーダー感覚で初心者でも簡単に操作できるよう設計されています。

また、大型液晶ディスプレイの採用により、いろいろな情報をグラフィック表示で確認することができます。デモ・テープからマスター・テープ制作まで、お買い上げになったその日から、誰でも手軽にデジタル・レコーディングの魅力に触れることができます。

デジタル・オーディオ・ワークステーション

全てのプロセスをフル・デジタル化

BR-8 には、デジタル・ミキサーやデジタル・ディスク・レコーダーに加え、デジタル・エフェクトが2系統内蔵されています。

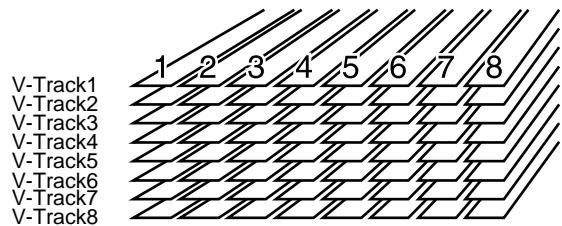
DATレコーダー、MDレコーダーをDIGITAL OUTに接続すれば、編集やトラック・バウンディング、エフェクト処理、ミックス・ダウンといった音楽制作に必要な全てのプロセスを、信号を劣化させることなくフル・デジタルで処理することが可能です。

“Vトラック”を搭載

BR-8 は8トラックを備えたデジタル・レコーダーを搭載しており、2トラックの同時録音や8トラックの同時再生が可能です。各トラックにはそれぞれ8つの仮想トラック（Vトラック）を持ち、合計 $8 \times 8 = 64$ トラックまで録音することができます。そのため、例えばギター・ソロのトラックにたくさんのテイクを録音しておき、その中から気に入った部分だけをつなぎ合わせる、といったことも可能です。

? Vトラックとは

各トラックは8つの仮想トラックから構成されており、その中からどれか1つを選んで、録音/再生することができます。つまり、最大で $8 \times 8 = 64$ トラックに演奏を録音することができ、その中から8トラックを選んで再生できるようになります。この各トラックを構成する仮想トラックをVトラックと呼びます。



メモ

巻末に「トラック・シート」(P.126)がありますので、Vトラックを使った曲を録音するときなどにコピーしてご利用ください。

2 系統の多彩なデジタル・エフェクト

BR-8 には、種類の異なるエフェクトが2系統装備されています。一方は録音用（インサート・エフェクト）、一方はSEND・リターン用（ループ・エフェクト）として独立しており、これらは同時に使用することができます。そのため、外部エフェクターを接続することなく、本機1台でハイ・レベルな曲作りが可能となります。

インサート・エフェクトとしては、COSMによるアンプ・シミュレーターをはじめとし、様々なシミュレーターやエフェクトを内蔵。ギターはもちろん、ボーカルやキーボード向けのマルチ系エフェクトまで幅広く搭載しています。

ループ・エフェクトにはコーラス、ディレイ、リバーブといった、ミックス・ダウンには欠かせない空間系エフェクトをステレオで装備。

インサート・エフェクトとループ・エフェクトを同時に使用することで、音作りから空間演出までのエフェクト処理が一度に行えます。



インサート・エフェクトとループ・エフェクトの詳しい説明については、「インサート・エフェクトとは」(P.31)「ループ・エフェクトとは」(P.36)をご覧ください。

**COSM (Composite Object Sound Modeling) とは**

サウンド・モデリングは、原振動が人間の耳に達するまでの過程にかかわる物体の構造、素材、電気系、電子系、磁気系などのオブジェクトを、最先端の DSP 技術で再構築する技術です。COSM は、さまざまなオブジェクトに最適のサウンド・モデリングを組み合わせ、既存の楽器のシミュレーションから、超現実の楽器の構築まで、あらゆるサウンドを創出できる可能性を持ったメソッドです。

編集機能

テープ式 MTR では考えられなかった、コピー、ムーブ、イレースなどの編集作業を行うことができます。たとえば、4 小節だけのドラム・パターンを何回か繰り返し、ブレーク・ビーツのように使ったり、曲の頭と終わりに同じコーラスを入れたりすることもできます。

非破壊編集

ディスク・レコーダーならではの、**非破壊編集** (ノン・ディストラクティブ・エディット) を採用しています。非破壊編集によって編集や録音作業を元に戻すことができます (アンドゥ/リドゥ機能)。



録音 / 編集を元に戻す (P.58)

ミキサー設定の保存

1 曲につき 8 個まで、ミキサーとエフェクトの設定を登録しておくことができます (シーン)。ミックス・ダウンのときのバランスを調整したり、エフェクトを聴き比べたりといったときに、以前の設定を簡単に呼び出すことができます。



シーンを登録する (P.49)

ポイントへの素早い移動

1 曲につき 100 個まで、任意の位置 (ポイント) に印を付けておくことができます (マーカー機能)。前奏の終わりや、間奏のはじまる位置などを登録しておけば、聴きたいところへ瞬時に移動できます。



マークを付ける (P.47)



マークには名前を付けることもできますので、これを活用すれば編集の際にも大変便利です。

リズム・ガイド機能

思いついたフレーズや、曲のアイデアを録音する際に便利な **リズム・ガイド機能** (P.32) を搭載。イメージにあったリズムパターンを選んだ後、テンポを設定するだけの簡単操作です。



リズム・ガイドを使用して録音することにより、小節単位での編集作業が容易になります。

クロマチック・チューナーを搭載 (音域 C1 ~ B6)

クロマチック・チューナー搭載により、ギターやベースを本機に接続したまま、チューニングすることができます (P.83)。

フレーズ・トレーナー機能

CD プレーヤーや MD プレーヤーなどから録音した曲を、音程を変えずに速度だけ遅くして再生することができます。また、曲の中で中央から聞こえる音 (ボーカルやギター・ソロなど) を消すこともできます (P.85)。

さまざまな接続端子 (ジャック)

入力ジャックとして以下のものを備えています。

・ GUITAR/BASS :

ギターやベースをダイレクトに接続できるハイ・インピーダンスの入力ジャック (標準プラグ・タイプ) です。

・ MIC 1, MIC 2 :

マイク用の入力ジャック (標準プラグ・タイプ) です。アンバランスだけでなくバランス入力も可能になっています。

・ LINE :

キーボードや CD プレーヤーといった、ライン・レベル用のステレオ入力ジャック (RCA ピンプラグ・タイプ) です。

出力ジャックとしては、LINE OUT ジャック (ステレオ RCA ピンプラグ・タイプ) に加え、オプティカル・タイプの DIGITAL OUT コネクタを装備していますので、高品位なデジタル信号のままデジタル・オーディオ機器 (DAT レコーダー、MD レコーダーなど) への録音ができます。

BR-8 で使えるディスク (Zip ディスク)

BR-8 で使用（録音 / 再生）できるディスクは Zip ディスクです。Zip ディスクは一般にコンピューターのデータ保存用媒体として使われます。コンピューター・ショップなどで買い求められます。

ディスクの容量について

Zip ディスクには、ディスク容量が 100M バイトのものと 250M バイトのものがあります。BR-8 で録音 / 再生するときは、100M バイトの Zip ディスクを使用してください。

ディスクのフォーマットについて

コンピューター・ショップなどで買い求められたディスクや、コンピューターで使用していたディスクをそのまま BR-8 で使用することはできません。これは、コンピューターで使用する場合と BR-8 で使用する場合とではディスクのフォーマットが異なるからです。これらのディスクを BR-8 で使用するには、まず**フォーマットを変更**してください。詳しくは、「ディスクを初期化する」(P.66)をご覧ください。



BR-8 で曲のデータを保存した Zip ディスクは、BR-8 以外に挿入しないでください。

lomega は米国 lomega Corporation の登録商標です。

Zip は米国 lomega Corporation の商標です。

MIDI は、社団法人 音楽電子事業協会 (AMEI) の登録商標です。

文中記載の会社名及び製品名は、各社の商標または登録商標です。

使用上のご注意

2～3ページに記載されている「安全上のご注意」以外に、次のことに注意してください。

電源について

雑音を発生する装置（モーター、調光器など）や消費電力の大きな機器とは、別のコンセントを使用してください。

ACアダプターを長時間使用するとACアダプター本体が多少発熱しますが、故障ではありません。

接続するときは、誤動作やスピーカーなどの破損を防ぐため、必ずすべての機器の電源を切ってください。

設置について

この機器の近くにパワー・アンプなどの大型トランスを持つ機器があると、ハム（うなり）を誘導することがあります。この場合は、この機器との間隔や方向を変えてください。

テレビやラジオの近くでこの機器を動作させると、テレビ画面に色ムラが出たり、ラジオから雑音が出ることがあります。この場合は、この機器を遠ざけて使用してください。

この機器はZipディスク・ドライブが搭載されていますので、次の点に注意してください。詳細は、「Zipディスクをお使いになる前に」をご覧ください（P.13）。

スピーカーなどの強い磁界の発生する場所には近づけない

この機器を極端に傾けない

Zipディスク・ドライブ動作中は、振動を与えたり移動したりしない

Zipディスク・ドライブにギターのピックアップを近付けると、ノイズを発生することがあります。ノイズが気になる場合は、本体とギターを離してお使いください。

直射日光の当たる場所や、発熱する機器の近く、閉め切った車内などに放置しないでください。変形、変色することがあります。

故障の原因になりますので、雨や水に濡れる場所で使用しないでください。

お手入れについて

通常のお手入れは、柔らかい布で乾拭きするか、堅く絞った布で汚れを拭き取ってください。汚れが激しいときは、中性洗剤を含んだ布で汚れを拭き取ってから、柔らかい布で乾拭きしてください。

変色や変形の原因となるベンジン、シンナーおよびアルコール類は、使用しないでください。

修理について

お客様がこの機器やACアダプターを分解、改造された場合、以後の性能について保証できなくなります。また、修理をお断りする場合もあります。

修理に出される場合、記憶した内容が失われることがあります。大切な記憶内容は、Zipディスクに保存するか、記憶内容をメモしておいてください。修理するときには記憶内容の保存に細心の注意を払っておりますが、メモリー部の故障などで記憶内容が復元できない場合もあります。失われた記録内容の修復に関しましては、補償も含めご容赦願います。

当社では、この製品の補修用性能部品（製品の機能を維持するために必要な部品）を、製造切後6年間保有しています。この部品保有期間を修理可能の期間とさせていただきます。なお、保有期間が経過した後も、故障箇所によっては修理可能の場合がありますので、お買い上げ店、または最寄りのローランド・サービスにご相談ください。

その他の注意について

記憶した内容は、機器の故障や誤った操作などにより、失われることがあります。失っても困らないように、大切な記憶内容はバックアップとしてZipディスクに保存しておいてください。

Zipディスクの失われた記憶内容の修復に関しましては、補償も含めご容赦願います。

故障の原因になりますので、ボタン、つまみ、入出力端子などに過度の力を加えないでください。

ディスプレイを強く押ししたり、叩いたりしないでください。

ケーブルの抜き差しは、ショートや断線を防ぐため、プラグを持ってください。

音楽をお楽しみになる場合、隣近所に迷惑がかからないように、特に夜間は、音量に十分注意してください。ヘッドホンを使用すれば、気がねなくお楽しみいただけます。

輸送や引っ越しをするときは、この機器が入っていたダンボール箱と緩衝材、または同等品で梱包してください。

エクスペッション・ペダルは、必ず指定のもの（別売：Roland EV-5）をお使いください。他社製品を接続すると、本体の故障の原因になる場合があります。

接続には、当社ケーブル（PCSシリーズなど）をご使用ください。他社製の接続ケーブルをご使用になる場合は、次の点にご注意ください。

接続ケーブルには抵抗が入ったものがあります。本機との接続には、抵抗入りのケーブルを使用しないでください。音が極端に小さくなったり、全く聞こえなくなる場合があります。ケーブルの仕様につきましては、ケーブルのメーカーにお問い合わせください。

Zip ディスクをお使いになる前に

Zip ディスク・ドライブの取り扱い

外部からの振動を受けない、しっかりした水平な場所に設置してください。極端に傾けると、ディスク・ドライブの動作に悪影響を与えることがあります。

極端に湿度の違う場所に移動すると、ディスク・ドライブに水滴がつくことがあります。このまま使用すると故障の原因になりますので、数時間放置してから使用してください。

ディスクを挿入するときは、確実に奥まで入れてください。ディスクを取り出すときは、イジェクト・ボタンを奥まで押してください。万一ディスクが引っ掛かった場合は、無理に取り出さないでください。

電源を入れたり切ったりするときは、ディスクをディスク・ドライブから抜いてください。

ディスクはディスク・ドライブに対して水平になるようにして、無理な力を加えずに挿入してください。無理に挿入すると、ディスク・ドライブのヘッドが破損することがあります。

ディスク・ドライブに Zip ディスク以外のもの（針金、硬貨、別の種類のディスクなど）を入れないでください。ディスク・ドライブの故障の原因になります。

Zip ディスクの取り扱い

ディスクはフィルムに磁性体を塗布した円盤状の記憶媒体です。磁性面には非常に高密度でデータが記憶されますので、取り扱いについては次の点に注意してください。

磁性面に触れない

ホコリの多い場所で使用しない

直射日光の当たる場所や、閉め切った自動車の中などに放置しない（保存温度：-22 ~ 51℃）

スピーカーなどの強い磁界を発生する場所やものに近づけない

ディスクのラベルは、しっかりと貼り付けてください。ディスク・ドライブの中ではがれると、ディスクが取り出せなくなります。

ディスクは、傷めたり、チリ、ホコリなどが付かないよう保管には十分注意してください。チリ、ホコリなどが付いたディスクを使用すると、ディスクが破損したり、ディスク・ドライブの故障の原因になります。

著作権について

第三者が著作権を保有している作品（CD ソフト、ビデオ・ソフト、放送など）を無断で録音し、公演、放送、販売、配布などを行なうことは法律で禁じられています。BR-8 を使用することによってあなたが第三者の権利を侵害しても、当社は一切その責任を負いません。

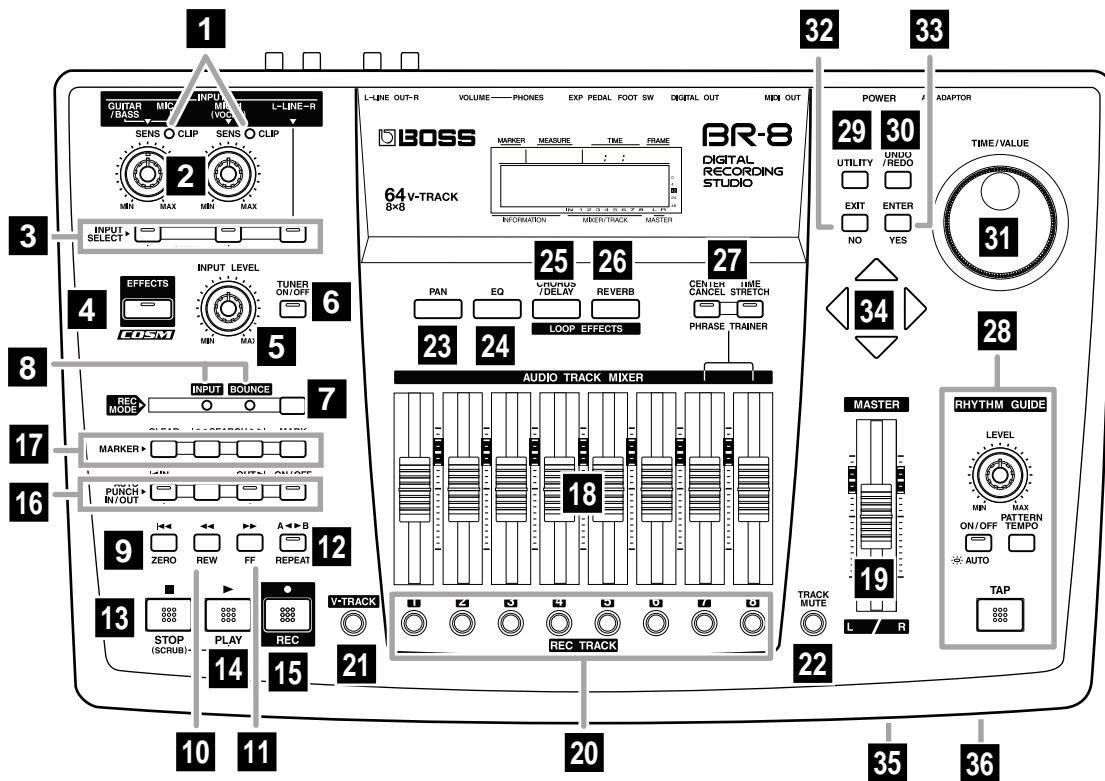
補償について

お客様が BR-8 を使用して生じた「直接的な損害」「間接的な損害」につきましては補償を含めご容赦願います。これらの損害には BR-8 の使用で以下のことが起こった場合や起こるかもしれないことをボスが示していた場合も含まれます。

あなたが何らかの利益を受け損ねてしまうこと
創った作品やデータが永久に失われてしまうこと
BR-8 本体、あるいは接続機器が使用できなくなってしまうこと

各部の名称

フロント・パネル



1. CLIP (クリップ) インジケータ

それぞれの入力ジャック (GUITAR/BASS, MIC 1, MIC 2) に入力している音 (入力ソース) の歪み具合が確認できます。



このインジケータは音が歪み出すレベルの -6dB で点灯します。強く弾いたときに CLIP インジケータが時々点灯する程度になるよう、SENS つまみで入力感を調節してください。

2. SENS (センス) つまみ

それぞれの入力ジャック (GUITAR/BASS, MIC 1, MIC 2) の感度を調節します。

3. INPUT SELECT (インプット・セレクト) ボタン

録音する入力ソース (入力ジャック) をボタンで選択します。選択したボタンのインジケータが点灯します。点灯している INPUT SELECT ボタンを押すと消灯に変わり、入力音をミュート (消音) することができます。

• GUITAR/BASS, MIC 2 :

ギターまたはベース用の GUITAR/BASS ジャック、またはマイク用の MIC 2 ジャックが選択されます。

• MIC 1 :

マイク用の MIC 1 ジャックが選択されます。

• LINE :

キーボードや CD プレーヤーといったライン・レベル用の LINE ジャック (ステレオ) が選択されます。

• SIMUL :

GUITAR/BASS, MIC 2 ボタンと MIC 1 ボタンを同時に押すことにより、この 2 種類の入力を同時に録音することができます。GUITAR/BASS ジャックに楽器が接続されているときは、GUITAR/BASS と MIC 1 が、MIC 2 ジャックにマイクが接続されているときは、MIC 1 と MIC 2 が入力ソースとして選択されます。

GUITAR/BASS ジャックと MIC 2 ジャックの両方に、それぞれ楽器とマイクが接続されているときは、GUITAR/BASS ジャックが自動的に選択されます。

INPUT SELECT を切り換えると、インサート・エフェクト (P.31) のバンクが自動的に切り換わります。(P.86)



GUITAR/BASS, MIC 2 ボタンまたは MIC 1 ボタンが単独で選択されているときは、AF-AD が有効になります。



AF-AD (Adaptive Focus Method AD) とは入力レベルのみが異なる 2 つの同じ信号を用い、ノイズ・レベルが最も低くなるように内部で自動的に調節を行う方法です。AD はアナログ信号をデジタル信号に変換する処理のことを指しますが、このときの性能の基準となるのがビット数です。ビット数が大きいほどアナログ信号からの劣化が少ないこととなります。BR-8 では 20 ビット AD を採用していますが、AF 方式を採用することで 24 ビット相当の AD 処理を行っています。

4. EFFECTS (エフェクツ) ボタン

インサート・エフェクト (P.31) のパッチを選択したり、設定を変更 (エディット) する画面を呼び出すためのボタンです。

5. INPUT LEVEL (インプット・レベル) つまみ

入力ソースの音量を調節します。

録音時に INPUT LEVEL つまみで入力ソースの音量を絞ると、小さな音量でトラックに録音されます。そのため、再生時にトラックの音量を上げるとノイズが目立ちやすくなってしまいます。録音時に、モニター (試聴) している入力ソースの音量を下げたい場合は、MASTER フェーダーや PHONES VOLUME つまみで音量を下げてください。

6. TUNER ON/OFF (チューナー・オン/オフ) ボタン

チューナー (P.83) のオン/オフを切り替えます。

7. REC MODE (レコーディング・モード) ボタン

レコーダーの録音モードを選択します。録音モードには、次の 2 種類があります。

• INPUT :

入力ジャックに接続したマイクや楽器の音を録音します。通常はこちらで使用します。

• BOUNCE :

複数のトラックに録音した音を 2 つ (または 1 つ) のトラックにまとめます。

8. REC MODE (レコーディング・モード) インジケーター

現在の録音モードを表示します。REC MODE ボタンによる録音モードの切り替えに合わせて、INPUT、BOUNCE のどちらかのインジケーターが点灯します。

9. ZERO (ゼロ) ボタン

曲の最初にジャンプします。

10. REW ボタン

ボタンを押している間、曲を巻き戻します。

11. FF ボタン

ボタンを押している間、曲を早送りします。

12. REPEAT (リピート) ボタン

聞きたい部分を指定して、繰り返し聞くことができます。(P.39)



パンチ・イン/アウト (P.40) で録音を納得いくまで繰り返したい場合や、フレーズ・トレーナー (P.85) を使って、CD プレーヤーなどから録音した早弾きのフレーズをコピーするときなどに使用すると便利です。

13. STOP (ストップ) ボタン

曲の録音 / 再生を停止します。

14. PLAY (プレイ) ボタン

曲を再生します。[REC] が押されて REC インジケーターが点滅している場合は、[PLAY] を押すと録音を開始します。録音 / 再生中はボタンのインジケーターが緑色に点灯します。

15. REC (レコーディング) ボタン

録音ボタンです。通常の録音操作のほか、マニュアル操作によるパンチ・イン/アウトの切り替えにも使用します。録音待機時にはボタンのインジケーターが赤色で点滅し、録音中は赤色の点灯にかかります。

16. AUTO PUNCH IN/OUT (オート・パンチ・イン/アウト)

オート・パンチ・イン/アウト機能に関する設定を行います。

・ON/OFF (オン/オフ) ボタン :

オート・パンチ・イン/アウト機能のオン/オフを切り換えます。オンの時にはボタンのインジケーターが点灯します。

・IN (イン) ボタン :

パンチ・インの位置を設定します。このボタンを押すと現在の位置がパンチ・インの位置として記憶され、ボタンのインジケーターが点灯します。また、パンチ・インの位置を設定した後、このボタンを押すと、パンチ・インの位置にジャンプさせることができます。

・OUT (アウト) ボタン :

パンチ・アウトの位置を設定します。このボタンを押すと現在の位置がパンチ・アウトの位置として記憶され、ボタンのインジケーターが点灯します。また、パンチ・アウトの位置を設定した後、このボタンを押すと、パンチ・アウトの位置にジャンプさせることができます。

・DELETE (デリート) ボタン :

ボタンに記憶されたパンチ・イン/アウトの位置を消去します。このボタンを押しながら IN または OUT を押すことにより、それぞれのボタンに記憶されていた位置を消去します。消去されたボタンのインジケーターは消灯します。

17. MARKER (マーカー)

マーカー機能に関する設定を行います。

・MARK (マーク) ボタン

曲の任意の位置にマークを付けます。このボタンを押すことで現在の位置にマークを付けることができます。

マークには、曲の先頭から順に番号が付けられます。それぞれのマークに名前を付けることもできます。現在位置にマークが登録されている場合は現在位置の、現在位置にマークが登録されていない場合は直前のマークが、ディスプレイのマーカー欄に表示されます。マークを付けることで、現在、曲のどのあたりを再生中か、といったことを知ることができます。



マークを付ける (P.47)

・SEARCH (サーチ) ◀◀ ボタン :

ひとつ前のマークの位置へジャンプします。

・SEARCH (サーチ) ▶▶ ボタン :

次のマークの位置へジャンプします。

・CLEAR (クリア) ボタン :

マークを消します。このボタンを押すと、現在ディスプレイのマーカー欄に表示されているマークを消すことができます。

18. AUDIO TRACK MIXER (トラック・ミキサー) フェーダー 1 ~ 8

各トラックの再生時の音量をコントロールします。

本書では、AUDIO TRACK MIXER フェーダーを以後“TRACK フェーダー”と呼びます。

19. MASTER (マスター) フェーダー

全体の音量をコントロールします。

20. REC TRACK (レコーディング・トラック) ボタン 1 ~ 8

録音するトラックを選択します。録音に指定されたトラックのボタンは赤色で点滅し、録音中は赤色に点灯します。録音を終了すると、トラックのボタンは橙色と緑色の交互点灯になります。

点灯状態とトラックの状態の関係は次の通りです。

・消灯 :

録音されたデータがない (録音されていない) トラック

・緑色 :

録音されたデータがある (録音された) トラック

・緑色の点滅 :

録音されたデータがある (録音された) がミュート (消音) されているトラック

・赤色の点滅 :

録音待機状態で録音先に指定されているトラック

・赤色 :

録音中のトラック

・橙色と緑色の交互点灯 :

録音されたデータがあり、録音先に指定されているトラック

・橙色の点滅 :

録音されたデータがあるがミュートされており、かつ録音先に指定されているトラック

21. V-TRACK (Vトラック) ボタン

Vトラックの選択画面を呼び出すボタンです。



Vトラックとは (P.9)
Vトラックを使う (P.44)

22. TRACK MUTE (トラック・ミュート) ボタン

このボタンを押しながら緑色に点灯しているREC TRACK ボタンを押すと、再生時にそのトラックの音を TRACK フェーダーの位置に関係なくミュート(消音)することができます。再び同じ操作を行うと、ミュートは解除されます。ミュートされている間、そのトラックのREC TRACK ボタンは緑色の点滅になります。(P.35)

録音トラックがミュートされていた場合、録音終了時にミュートは解除されます。

23. PAN (パン) ボタン

各トラックの再生音や入力されている音のパン(音の左右の位置、定位ともいう)を設定する画面を呼び出します。(P.36)

24. EQ (イコライザー) ボタン

各トラックの音質を変化させるイコライザーを設定する画面を呼び出します。(P.36)



ミキサー・エフェクト・パラメーターの働き (P.92)

25. CHORUS/DELAY (コーラス/ディレイ) ボタン

各トラックからループ・エフェクト(P.36)のコーラス/ディレイへ送る音量(センド・レベル)を設定する画面や、コーラス/ディレイの切り換え、パラメーターを設定する画面などを呼び出します。(P.90)



ミキサー・エフェクト・パラメーターの働き (P.92)

26. REVERB (リバーブ) ボタン

各トラックからループ・エフェクト(P.36)のリバーブへ送る音量(センド・レベル)を設定する画面や、リバーブのパラメーターを設定する画面を呼び出します。(P.91)



ミキサー・エフェクト・パラメーターの働き (P.92)

27. PHRASE TRAINER (フレーズ・トレーナー)

フレーズ・トレーナー機能に関する設定を行います。

- CENTER CANCEL (センター・キャンセル) ボタン:
フレーズ・トレーナー使用時に、中央で鳴っているボーカルなどの音を消す(センター・キャンセル)機能のオン/オフを切り替えます。オンの時、ボタンのインジケーターが点灯します。



中央の音を消す (P.85)

- TIME STRETCH (タイム・ストレッチ) ボタン:
フレーズ・トレーナー使用時に、再生スピードを遅くする(タイム・ストレッチ)機能のオン/オフを切り替えます。オンの時、ボタンのインジケーターが点灯します。



スピードを遅くする (P.85)

28. RHYTHM GUIDE (リズム・ガイド)

リズム・ガイド機能に関する設定を行います。(P.32)

- LEVEL (レベル) つまみ:
リズム・ガイドの音量を調節します。
- AUTO/ON/OFF (オート/オン/オフ) ボタン:
リズム・ガイド機能のオート/オン/オフを切り替えます。
- PATTERN/TEMPO (パターン/テンポ) ボタン:
リズムのパターンやテンポを設定する画面を呼び出します。
- TAP (タップ) ボタン
このボタンを叩く間隔で、リズム・ガイドのテンポを決めることができます。

29. UTILITY (ユーティリティー) ボタン

トラックの編集をはじめ、曲の管理、ディスクの操作など、さまざまな機能を呼び出します。

30. UNDO/REDO (アンドゥー/リドゥー) ボタン

最後に行った録音や、録音データの編集操作を取り消し、元の状態に戻します。もう一度このボタンを押すと、取り消した録音を元に戻したり、編集操作を再度実行することができます。(P.58)

31. TIME/VALUE (タイム/バリュー) ダイアル

普段は曲の現在位置の移動(曲の早送りや巻き戻し)に使います。各種機能の設定時には設定値(バリュー)の変更に使います。

32. EXIT/NO (イグジット/ノー) ボタン

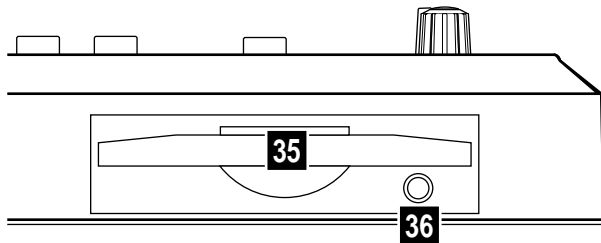
前の画面に戻るときや、操作の取り消しのときに押します。

33. ENTER/YES (エンター/イエス) ボタン

選択の決定や、入力を確定するときに押します。

34. CURSOR (カーソル) ボタン

カーソルを移動するときに押します。



35. Zip ディスク・ドライブ

録音データを保存するZipディスクを入れるドライブ・ユニットです。ディスクが挿入されていないと録音することはできません。

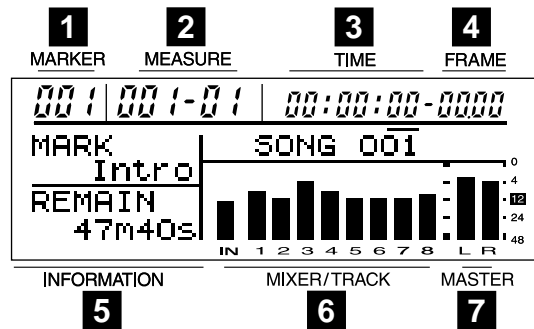
36. イジェクト・ボタン

Zip ディスクを取り出すためのボタンです。電源が入っている状態でなければZipディスクを取り出すことはできません。このボタンは、ディスク・アクセス中は緑色に点灯します。



注意!
電源を切った後でディスクを取り出す必要がある場合は、必ず電源を入れ直してからイジェクト・ボタンを押してディスクを取り出してください。無理にディスクを取り出そうとすると、ディスク・ドライブを壊してしまう恐れがあります。

ディスプレイ



メニュー画面やパラメータ設定画面など、そのときの設定項目に応じた情報をグラフィック表示します。



表示画面が見つからない場合は、「表示画面のコントラストを調節する」(P.108)をご覧ください。

1. MARKER (マーカー)

現在位置のマークの番号を表示します。現在位置にマークが登録されていないときは、現在位置の直前にあるマークの番号が表示されます。

また、現在位置がマークの番号“001”より前の位置にある場合や、マークが登録されていない場合は“---”が表示されます。

2. MEASURE (メジャー)

曲の現在位置の小節数と拍数を表示します。左側の数字が小節数で右側が拍数です。

3. TIME (タイム)

曲の現在位置の時刻を「**時**分**秒」で表示します。

4. FRAME (フレーム)

曲の現在位置のフレーム数を表示します。

お買い上げ時は、1秒間あたり30フレーム(ノン・ドロップ)に設定されています。これはMTC(MIDIタイム・コード)と呼ばれる仕様の一種で、他の機器とMIDIを使用して同期演奏するときは、双方の機器のMTCの仕様を合わせる必要があります。



MIDIシーケンサーと同期演奏させる(P.73)

5. INFORMATION (インフォメーション)

プレイ・モードのときに、曲の情報(マーカーの名前、録音可能な残り時間)が表示されます。

6. MIXER/TRACK (ミキサー/トラック)

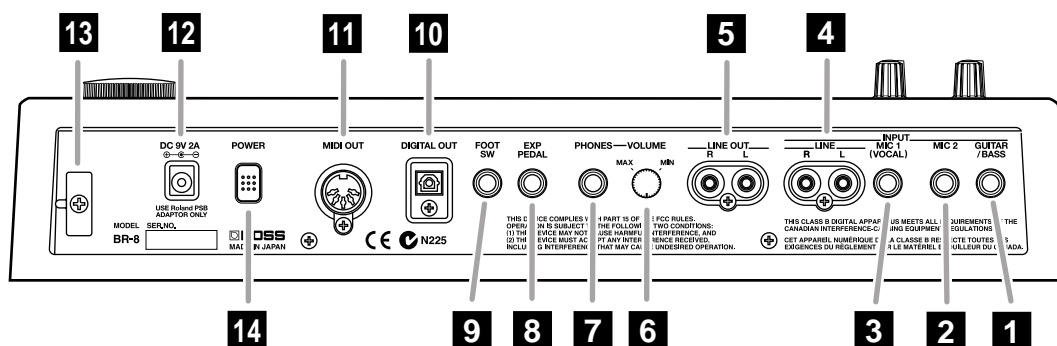
プレイ・モードのときに、入力されている楽器の音量レベルや各トラックの音量レベルがグラフィックで表示されます。

お買いあげ時は、INPUT LEVEL つまみ、または TRACK フェーダーを通った後 (ポスト・フェーダー) の音量レベルを表示するようになっています。TRACK フェーダーを通る前 (プリ・フェーダー) の音量レベルを表示したい場合は、「レベル・メーター画面の表示方法を切り替える」(P.82) をご覧ください。

7. MASTER (マスター)

プレイ・モードのときに、MASTER フェーダーを通った後の音量レベルがグラフィックで表示されます。

リア・パネル



1. GUITAR/BASS (ギター/ベース) ジャック

ギターやベースをダイレクトに接続できるハイ・インピーダンスの入力ジャックです。

2. MIC 2 (マイク 2) ジャック

マイク用の入力ジャックです。TRS バランス入力になっています。(P.22)

GUITAR/BASS ジャックと MIC 2 ジャックの両方に、楽器とマイクがそれぞれ接続されているときは、GUITAR/BASS ジャックが自動的に選択されます。

3. MIC 1 (VOCAL) (マイク 1 (ボーカル)) ジャック

マイク用の入力ジャックです。TRS バランス入力になっています。(P.22)

4. LINE (ライン・イン) ジャック

アナログ・オーディオ信号の入力ジャックです。CD プレーヤーなどのオーディオ機器やキーボード、リズム・マシン、外部音源などを接続するときに使用します。

5. LINE OUT (ライン・アウト) ジャック

アナログ・オーディオ信号の出力ジャックです。MD レコーダーやテープ・レコーダーなどを接続して、BR-8 の出力をアナログ録音することができます。

6. PHONES VOLUME (ヘッドホン・ボリューム) つまみ

ヘッドホンの音量を調節します。

7. PHONES (ヘッドホン) ジャック

別売のステレオ・ヘッドホン接続します。

8. EXP PEDAL (エクスプレッション・ペダル) ジャック

別売のエクスプレッション・ペダル (Roland EV-5) を接続する入力ジャックです。エクスプレッション・ペダルを使用すると、内蔵のエフェクトにペダル・ワウなどの効果を加えることができます。

9. FOOT SW (フット・スイッチ) ジャック

別売のフット・スイッチ (BOSS FS-5U、Roland DP-2) を接続する入力ジャックです。フット・スイッチを使用すると、曲の再生 / 停止やパンチ・イン / アウトなどをリモート・コントロールすることができます。



フット・スイッチを使うには (P.41)

10. DIGITAL OUT (デジタル・アウト) コネクター

デジタル・オーディオ信号を出力するオプティカル・タイプのコネクターです。LINE OUT ジャックと同じ音出力されます。本機の出力を DAT レコーダーや MD レコーダーにデジタル録音することができます。

11. MIDI OUT (MIDI アウト) コネクター

MIDI 情報を送信するコネクターです。外部 MIDI 機器 (リズム・マシンや音源など) の MIDI IN コネクターと接続して使用します。

12. AC ADAPTOR (AC アダプター) ジャック

付属の AC アダプターを接続します。



AC アダプターは必ず付属の PSB-UNIVERSAL をお使いください。他のアダプターをご使用になりますと、発熱・故障などの原因となる場合があります。

13. コード・フック

AC アダプターのケーブルが誤って抜けないよう、ここにケーブルを引っ掛けてご使用ください。

使用中に AC アダプターが抜けると、大切な録音データが破壊される場合があります。

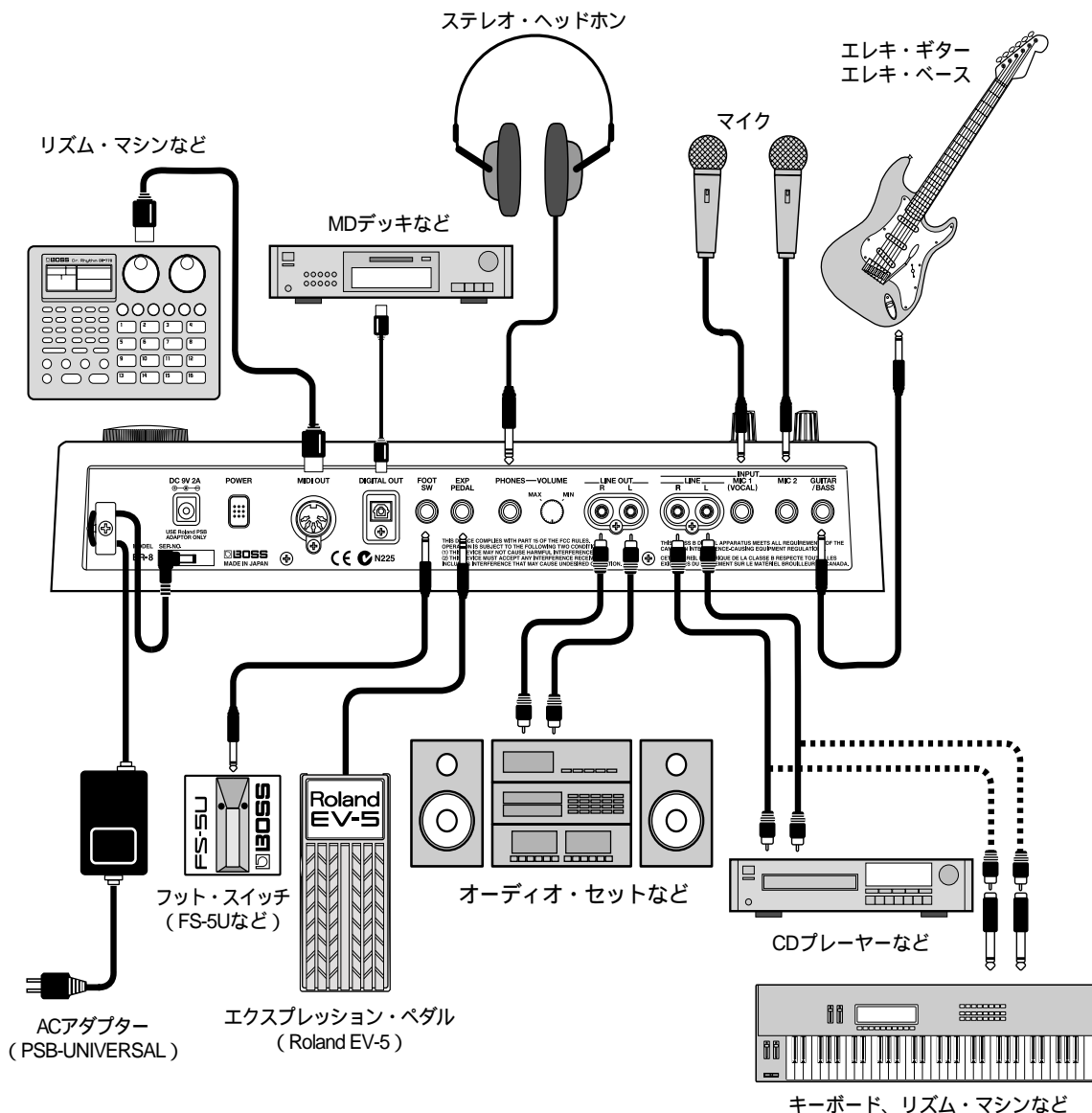
14. POWER (パワー) スイッチ

電源スイッチです。本機の電源をオン / オフします。

デモ・ソングを聴く

Step1 周辺機器を接続する

下図のように接続してください。また接続の際は各機器の電源がOFFの状態で行ってください。

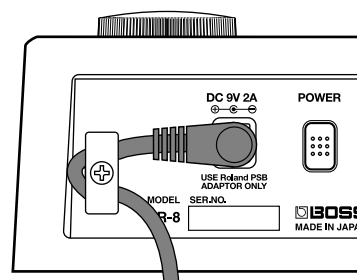


△注意!

他の機器と接続するときは、誤動作やスピーカーなどの破損を防ぐため、必ずすべての機器の音量を絞った状態で電源を切ってください。

Zip ディスク・ドライブにギターのパックアップを近付けると、ノイズを発生することがあります。ノイズが気になる場合は、本体とギターを離してお使いください。

AC アダプターのコードは図のようにコード・フックに固定してください。誤ってコードを引っ張ってしまうと、プラグが抜けて電源が切れてしまうことや、AC アダプター・ジャックに無理な力が加わることを防ぐことができます。



エクスプレッション・ペダルは、必ず指定のもの（別売：Roland EV-5）をお使いください。他社製品を接続すると、本体の故障の原因になる場合があります。

EXP PEDAL ジャックに接続したエクスプレッション・ペダルのミニマム・ボリュームは、“0”で最も変化幅が広がるように設計されています。最初は“0”に設定されていることを確認してから、好みに合わせてミニマム・ボリュームを調節してください。

また、エクスプレッション・ペダルでは以下のエフェクトを操作することができます。

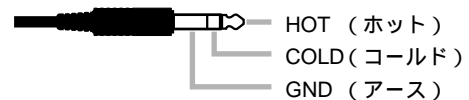
- Foot Volume (P.101)
- Pitch Shifter (P.103)
- Wah (P.107)

これらはエクスプレッション・ペダルによって同時に操作することもできます。単体のエフェクトのみペダルで操作したい場合には、必要のないエフェクトをオフにするか、エフェクトのタイプ (P.Shift Type, Wah Type) を“PEDAL”以外に設定してください。

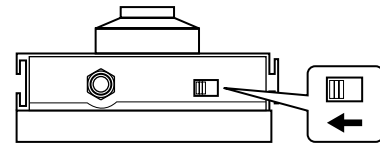
マイクロホンとスピーカーの位置によっては、ハウリング音（キーンという音）が出ることがあります。その場合は、以下のように対処してください。

1. マイクロホンの向きを変える
2. マイクロホンをスピーカーから遠ざける
3. 音量を下げる

MIC 1, MIC 2 ジャックは、TRS 標準プラグを利用したバランス入力に対応しています。



フット・スイッチに FS-5U（別売）を使うときは、ポラリティー・スイッチを次のように設定してください。ポラリティー・スイッチを正しく設定しないと、フット・スイッチでのコントロールがうまく行えません。

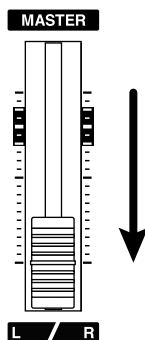


ポラリティー・スイッチ

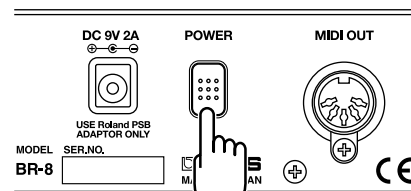
Step2 電源を入れる

正しく接続したら、必ず次の手順で電源を投入してください。手順を間違えると、誤動作をしたりスピーカーなどが破損する恐れがあります。

1. 電源を入れる前に次のことを確認します。
 - 外部機器と正しく接続されていますか？
 - 本機および接続する機器の音量が最小になっていますか？
2. BR-8 の MASTER フェーダーを下げます。



3. 入力ジャック (GUITAR/BASS、MIC2、MIC1、LINE IN) に接続した機器の電源をオンにします。
4. リア・パネルの POWER スイッチで、BR-8 の電源をオンにします。



この機器は回路保護のため、電源をオンしてからしばらくは動作しません。

5. 出力ジャック (LINE OUT、DIGITAL OUT) に接続した機器の電源をオンにします。

注意!

使用中に AC アダプターが抜けることの無いように注意してください。AC アダプターが抜けると、録音データが破壊される場合があります。

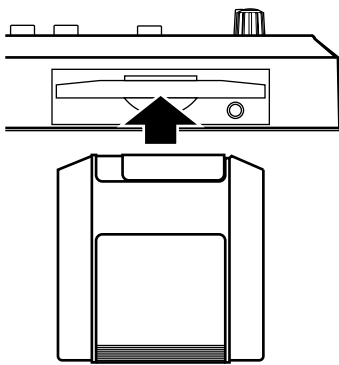
Step3 デモ・ソングを聴く

付属のディスクにはデモ・ソングが収録されています。
デモ・ソングを聴くときは、次の操作を行います。

注意!

本製品に収録されている曲データを個人で楽しむ以外に権利者の許諾なく使用することは、法律で禁じられています。権利者に無断でこれらのデータの複製を作ったり、二次的著作物で利用したりしてはいけません。

デモ・ディスクを Zip ドライブに挿入してください。

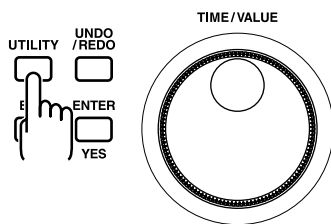


曲を選ぶ～ソング・セレクト

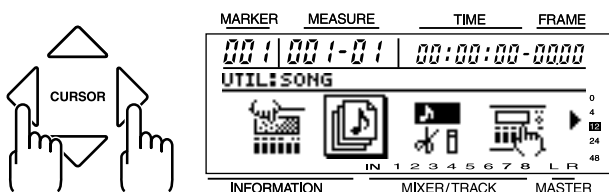
はじめてディスクを使ったときは、自動的に1曲目が選択され、曲の再生に必要なデータが読み込まれます。読み込みが終了すると、曲名がディスプレイに表示されます。

他の曲に変えたいときは、次の手順で曲を選びます。

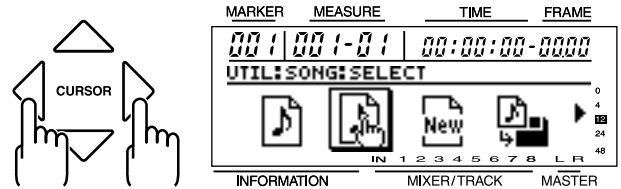
1. [UTILITY] を押します。



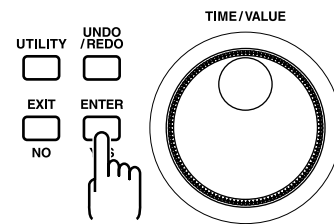
2. CURSOR [◀][▶] を押して、ソング・アイコンを選び、[ENTER] を押します。



3. CURSOR [◀][▶] を押して、ソング・セレクト・アイコンを選びます。

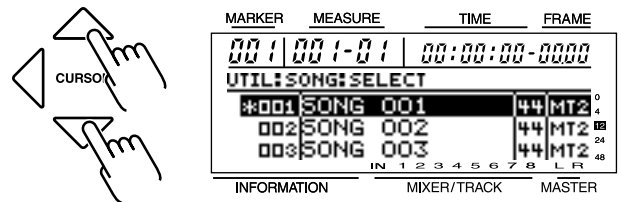


4. [ENTER] を押すと、曲のリストが表示されます。

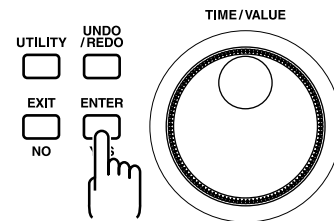


現在使用している曲の頭には“*”が付いています。また、ソング・プロテクト (P.61) のかかっている曲名の右側にはソング・プロテクト・マーク (🔒) が表示されます。

5. CURSOR [▲][▼] を押して、聴きたい曲を選びます。

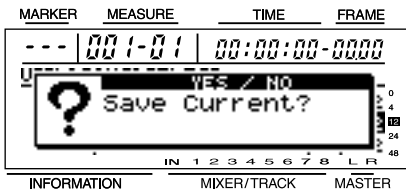


6. [ENTER] を押します。



録音・編集、またはミキサー部の設定やエフェクトのソング・パッチ (P.86) を変更した場合

このとき、録音したデータや作業内容、その時のミキサー部の状態やソング・パッチの変更を保存するかどうかを確認する画面が表示されます。



次回再生時に現在の状態を再現したい場合は [YES] を、元の状態に戻したい場合は [NO] を押してください。 [NO] を押した場合、現在の曲に対して、前回保存してから今回までに行った録音、編集作業の全てと、現在のミキサー部の設定状態やソング・パッチの変更は保存されません。ご注意ください。

現在使用している曲にソング・プロテクト (P.61) がかかっている場合、 [YES] を押すと “ Protected Song! Cannot Save! ” と表示されます。

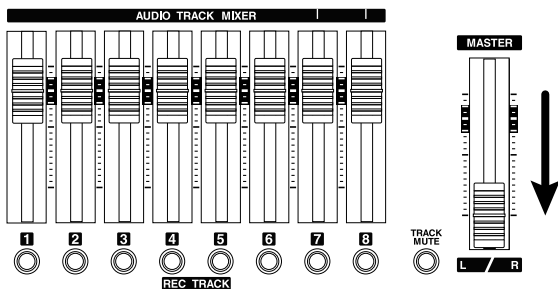
この場合は一旦 [ENTER] を押すとレベル・メーター表示画面に戻りますので、保存したい場合にはソング・プロテクトを解除 (P.61) してから再度ソング・セレクト・アイコンを選択してください。

デモ・ソングを再生するだけの場合には、特に気にする必要はありません。いろいろと触ったあとでも [NO] を押すことで、全ての操作を無効にすることができます。

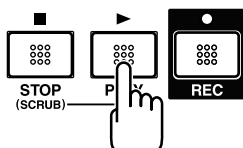
7. 選択した曲が読み込まれます。

曲を再生する

1. TRACK フェーダーの 1 ~ 8 を下図の位置に合わせ、MASTER フェーダーを下げます。



2. [PLAY] を押します。



曲がスタートします。MASTER フェーダーをゆっくり上げて音量を調節してください。

メモ

TRACK フェーダーを動かすと、各トラックに個別に録音されている音を 1 つずつ聴いたり、好みの音量バランスで聴くこともできます。また、 [TRACK MUTE] ボタンを使って任意のトラックをミュート (消音) することもできます。



特定のトラックの音を消す (P.35)

[FF] を押している間は曲が早送りになり、 [REW] を押している間は巻き戻しになります。 [ZERO] を押すと、曲の頭に戻ります。

現在位置を移動するには、他にも次のような方法があります。

現在位置を移動する

現在時刻の表示について

ディスプレイに表示されている現在時刻は MTC (MIDI タイム・コード) で、「 ** 時 ** 分 ** 秒 ** フレーム ** サブ・フレーム 」を示しています。

タイム・コードの仕様は使用機器によって異なります。MTC を使って他の機器と同期運転するときは、双方の機器のタイム・コードの仕様を合わせる必要があります。お買い上げ時は、1 秒間あたり 30 フレーム (ノン・ドロップ) に設定されています (P.74)

演奏の先頭へ

ソングの最初の音が録音されている時刻に移動するときは、以下の操作をします。

1. [STOP] を押しながら [REW] を押します。
各トラックで選ばれている V トラックがチェックされ、ソングの最初の音が録音されている時刻に移動します。

演奏の最後へ

ソングの最後の音が録音されている時刻に移動するときは、次の操作をします。

1. [STOP] を押しながら [FF] を押します。
各トラックで選ばれている V トラックがチェックされ、ソングの最後の音が録音されている時刻に移動します。

時 / 分 / 秒 / フレーム / サブ・フレーム単位で

ディスプレイの TIME 欄には、現在位置の時刻が、時 / 分 / 秒 / フレーム / サブ・フレームの順で表示されます。

1. 変更したい値を選択します。
CURSOR [◀] [▶] を押して TIME の中の変更したい数字を選択します。

2. 値を変更します。

TIME/VALUE ダイアルで時刻を変更します。

小節 / 拍単位で

ディスプレイの MEASURE 欄には現在位置の小節ナンバーと拍ナンバーが表示されます。



デモ・ソングにはテンポ・マップ (P.70) があらかじめ作成されており、これに合わせて小節 / 拍ナンバーの表示やリズム・ガイド (P.32) の演奏が同期するよう設定されています。テンポ・マップを変更する場合には「テンポ・マップを作る」(P.70) をご覧ください。また、リズム・ガイドをテンポ・マップに同期させたくない場合には、「拍子を変える」(P.32) で “ Beat ” を “ TEMPO MAP ” 以外に設定してください。

1. 変更したい値を選択します。

小節単位で移動したいときは、[CURSOR] を押して MEASURE 欄の左側の数字を選択します。拍単位で移動したいときは、MEASURE 欄の右側の数字を選択します。

2. 値を変更します。

TIME/VALUE ダイアルで、移動先の小節ナンバー / 拍ナンバーを選びます。

マーク番号で

ディスプレイの MARKER 欄には、現在位置のマークの番号が表示されます。マークが登録されていなければ “ --- ” が表示されます。

[CURSOR] を押して MARKER 欄の数字を選択し、TIME/VALUE ダイアルで移動先のマークの番号を選択します。

曲のバリエーションを変える

デモ・ソングには、Vトラック (P.9) を使用した、さまざまなバリエーションが録音されています。Vトラックを切り替えることで、タイプの異なるギター・ソロやボーカルなどのバリエーションを聴くことができます。

Vトラックを切り替える方法については、「Vトラックを切り替える」(P.44) をご覧ください。

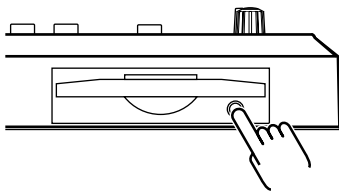
シーンを切り替える

デモ・ソングにはあらかじめいくつかのシーンが登録されており、これらを切り替えることでさまざまなミックス・ダウンの比較を行うことができます。

シーンを切り替える方法については、「現在のミキサーの設定を登録する / 呼び出す ~ シーン」(P.49) をご覧ください。

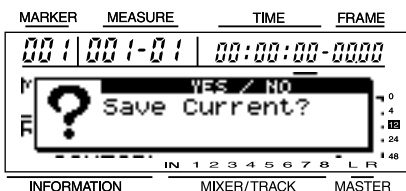
Step4 デモ・ディスクを取り出す

1. イジェクト・ボタンを押します。



録音・編集、またはミキサー部の設定やエフェクトのソング・パッチ (P.86) を変更した場合

このとき、録音したデータや作業内容、その時のミキサー部の状態やソング・パッチの変更を保存するかどうかを確認する画面が表示されます。



次回再生時に現在の状態を再現したい場合は [YES] を、元の状態に戻したい場合は [NO] を押してください。[NO] を押した場合、現在の曲に対して、前回保存してから今回までに行った録音、編集作業の全てと、現在のミキサー部の設定状態やソング・パッチの変更は保存されません。ご注意ください。

現在使用している曲にソング・プロテクト (P.61) がかかっている場合、[YES] を押すと “ Protected Song! Cannot Save! ” と表示されます。

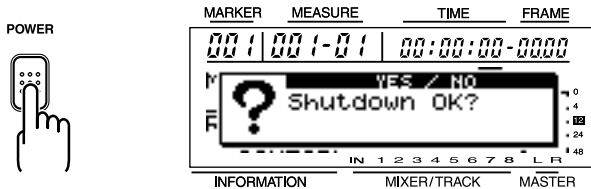
この場合は一旦 [ENTER] を押すとレベル・メーター表示画面に戻りますので、保存したい場合にはソング・プロテクトを解除 (P.61) してから再度イジェクト・ボタンを押してください。

ディスクが取り出されます。

Step5 電源を切る

各機器の電源を、電源を入れたとき (P.22) と逆の順序でオフにしてください。

本機の POWER スイッチを押すと、以下のようなメッセージが表示されます。



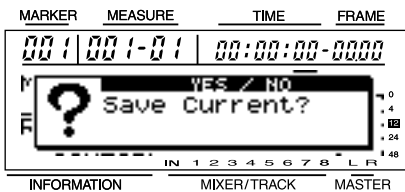
このまま電源を切っても良い場合は [YES] を押してください。[YES] を押すとユーザー・パッチ (P.86) などのデータが本体に保存され、次回の電源投入時には現在の状態が再現されます。保存が終了すると、本機は自動的に電源を切ります。(シャット・ダウン)

ディスクが挿入されている場合

本機は POWER スイッチが押されてシャット・ダウンが実行されると、必要なデータをディスクと本体に保存した後、自動的に電源を切ります。その際、録音編集作業やミキサー部のパラメーターに変更があった場合、それらのデータを保存するかどうかの選択画面が表示されます。

注意!

本機の電源を切る際には、必ず POWER スイッチを使って電源を切ってください。録音データやミキサーの設定、エフェクト・パッチのデータは、それぞれの操作後すぐに保存されるのではなく、曲を保存したり電源を自動的に切る際に、ディスクや本体に保存されます。そのため、POWER スイッチを使わずに AC アダプターを抜くなどして電源を切った場合には、録音データやミキサーの設定、エフェクト・パッチのデータが消えてしまいます。ご注意ください。



[YES] を押すとデータがディスクと本体に保存され、次回の電源投入時には、現在の状態が再現されます。[NO] を押すと、電源を入れてから後に行った、全ての録音や編集、パラメーター変更などが無効となります。

現在使用している曲にソング・プロテクト (P.61) がかかっている場合、[YES] を押すと “ Protected Song! Cannot Save! ” と表示されます。

この場合は一旦 [ENTER] を押すとレベル・メーター表示画面に戻りますので、保存したい場合にはソング・プロテクトを解除 (P.61) してから再度 POWER スイッチを押してください。

デモ・ソングを再生しただけの場合には、特に気にする必要はありません。間違えて録音してしまったり、いろいろと触ったあとでも [NO] を押すことで、全ての操作を無効にすることができます。

注意!

AC アダプターをコンセントから抜くときは、本機の電源が確実にオフ (表示画面が消灯) になったことを確認してから行ってください。データ保存処理の途中で AC アダプターが抜かれた場合、録音データや作業内容 (ミキサーの設定、エフェクト・パッチのデータなど) が破壊されますので、絶対に行わないでください。

演奏を録音する / 再生する

Step1 電源を入れる

「周辺機器を接続する」(P.21)、「電源を入れる」(P.22)に従って、接続を済ませた後に電源を入れてください。

Step2 ディスクを準備する

BR-8 は録音データを直接ディスクに書き込みます。録音を行うには必ずディスクが必要です。



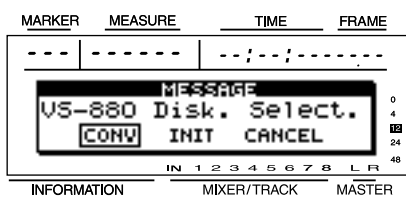
Zip ディスク (P.11)

ディスクを入れる

ディスクをドライブに挿入してください。付属のデモ・ディスクには若干の余裕がありますが、長時間の録音をされる場合は、デモ・ソングを消去するか新しいディスクを用意してください。曲の消去のしかたについては「曲を消す」(P.60)をご覧ください。

VSシリーズで作成した曲の入ったディスクを挿入した場合

Roland VS シリーズ (VS-880/840EX/840) で作った曲のデータは、そのままでは BR-8 で扱うことはできません。これらのディスクを挿入した場合、ディスプレイにはメッセージと共に “Select.” と表示され、本機で使える曲のデータに変換 (コンバート) するか、または初期化 (イニシャライズ) するかどうかを尋ねてきます。



VS-1680 や VS-880EX と曲のデータをやり取りする場合は、一旦 VS-880 用にデータを変換する必要があります。VS-1680 や VS-880EX で作った曲を BR-8 用に変換する場合は、VS-1680 や VS-880EX で一旦 VS-880 用にデータを変換したものを Zip ディスクに書き込み、これを BR-8 に挿入してさらに変換 (VS-880 BR-8) を行います。

1. コンバートをする場合は “CONV” を選択して [ENTER] を押します。
詳しくは、「ソング・コンバート」(P.63) の手順 6 をご覧ください。
2. ディスクをイニシャライズして使う場合は “INIT” を選択して [ENTER] を押します。

イニシャライズを行うと、ディスクに保存していたデータは全て失われます。コンバートやイニシャライズをしたくないときは “CANCEL” を選択して [ENTER] を押すとディスクが取り出されます。

ディスクを初期化する ~ イニシャライズ

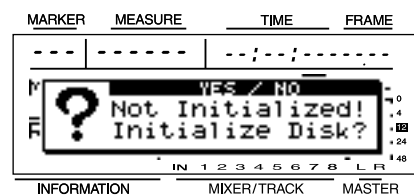
すでに BR-8 で使用したディスクや、BR-8 用にコンバートを行ったディスクを使用する場合は、この作業は必要ありません。



初期化 (イニシャライズ) とは

買って来たばかりのディスクやコンピューターで使用していたディスクを BR-8 で使用する場合、そのディスクを BR-8 で使用できる状態にする必要があります。この作業をイニシャライズと呼びます。

挿入したディスクが BR-8 の仕様に合わなかった場合、ディスプレイにはメッセージと共に “Initialize Disk?” と表示されます。その場合は以下の手順にしたがって作業を進めてください。



1. ディスクをイニシャライズする場合は [YES] を、イニシャライズをしない場合は [NO] を押します。
イニシャライズを行うと、ディスクに保存していたデータは全て失われます。中止するときは [NO] を押すと、イニシャライズを行わずにディスクが取り出されます。
手順 1 で [YES] を押すと、イニシャライズの実行を確認するメッセージ “Sure?” が表示されます。
2. イニシャライズをする場合は、もう一度 [YES] を押します。
イニシャライズが実行されます。
イニシャライズが実行されると、自動的に新しい曲が作られます。このときデータ・タイプは STANDARD (MT2) が選ばれます。

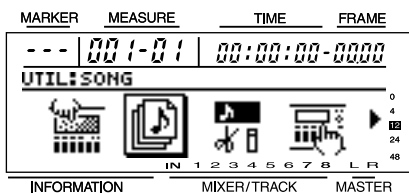
Step3 録音する曲を選ぶ

挿入したディスクに曲が複数入っている場合、最後に保存した曲が自動的に選ばれます。

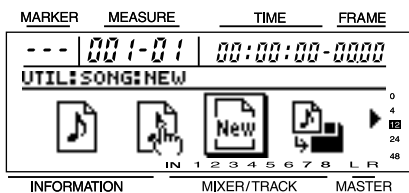
新たに曲を録音するときは、次のように操作してください。

新しい曲を作る ~ ソング・ニュー

1. [UTILITY] を押します。
2. CURSOR [◀] [▶] を押してソング・アイコンを選択し、[ENTER] を押します。



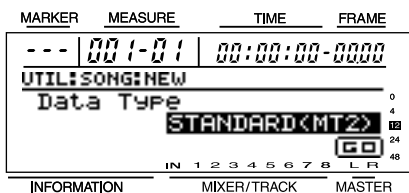
3. CURSOR [◀] [▶] を押してソング・ニュー・アイコンを選択し、[ENTER] を押します。



“ Data Type ” と表示されます。

4. TIME/VALUE ダイアルを回して、データ・タイプを選択します。

データ・タイプについて詳しく知りたい場合は、次の「データ・タイプとは」をご覧ください。



BR-8 では、サンプル・レートは 44.1 kHz になっています。サンプル・レートを変えることはできません。

5. CURSOR [▼] を押して“ GO ”を選択し、[ENTER] を押します。

録音・編集、またはミキサー部の設定やエフェクトのソング・パッチ (P.86) を変更した場合

このとき、録音したデータや作業内容、その時のミキサー部の状態やソング・パッチの変更を保存するかどうかを確認する画面が表示されます。



次回再生時に現在の状態を再現したい場合は [YES] を、元の状態に戻したい場合は [NO] を押してください。[NO] を押した場合、現在の曲に対して、前回保存してから今回までに行った録音、編集作業の全てと、現在のミキサー部の設定状態やソング・パッチの変更は保存されません。ご注意ください。

レベル・メーター表示画面となり、新しい曲に録音できるようになります。

別の曲を選ぶときは、「曲を選ぶ」(P.23) の操作を行ってください。

? データ・タイプとは

BR-8 では、新しい曲を作る時にデータ・タイプを設定するようになっています。これは、録音素材に応じた音質と録音時間を、目的に応じて選択するためのものです。データ・タイプには次の種類があります。

データ・タイプは、曲を作成した後で変更することはできません。

STANDARD (MT2) (マルチ・トラック 2):

3 つのモードの中でもっとも高音質で録音できます。トラック・バウンシングを多用したいときに適しています。通常はこのタイプを選んでください。

LIVE (LV1) (ライブ 1):

“ MT2 ” より長い時間録音できます。ディスク容量が少ない場合や、生演奏などの録音に最適です。

LONG (LV2) (ライブ 2):

3 つのタイプの中で、もっとも長い時間録音できます。

< 録音時間 >

それぞれの設定で 1 枚のディスクに録音できる時間は、次のようになります(ディスク容量 100M バイトで 1 トラックのみ使用した場合)

データ・タイプ	録音時間
STANDARD (MT2)	約 50 分
LIVE (LV1)	約 60 分
LONG (LV2)	約 75 分

上記の録音時間は目安です。作られる曲数によっては、多少短くなります。

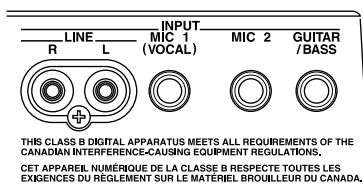
上記の録音時間は 1 トラックのみを使用した場合の録音時間を表しています。例えば、8 トラック全てを使用して録音する場合、上記の 1/8 の時間が 1 トラック当たりの録音時間になります。

BR-8 で使用できるディスクは、ディスク容量が 100M バイトの Zip ディスクです。

Step4 楽器を接続する

接続するジャックを選ぶ

BR-8 には、接続する楽器に合わせていろいろなインプット・ジャックがあります。それぞれの目的に合わせてお選びください。



GUITAR/BASS

エレクトリック・ギターやベースを接続するジャックです。ハイ・インピーダンス仕様なので、ギターやベースをダイレクトに接続することができます。

Zip ディスク・ドライブにギターのピックアップを近付けると、ノイズを発生することがあります。ノイズが気になる場合は、本体とギターを離してお使いください。

MIC 2

マイク接続用のジャックです。TRS タイプになっていますので、バランス/アンバランスどちらでも接続することができます。アコースティック・ギターをマイクで録音する場合や MIC 1 と合わせてコーラスを録音する場合に使用してください。

ただし、GUITAR/BASS ジャックにプラグが差し込まれている場合は、GUITAR/BASS ジャックからの入力が優先されます。

エレアコをシールドで接続する際は、GUITAR/BASS ジャックをお使いください。

MIC 1

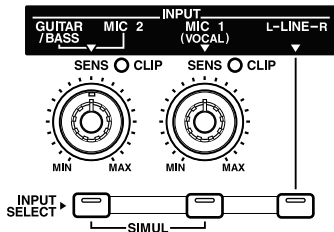
マイク接続用のジャックです。TRS タイプになっていますので、バランス/アンバランスどちらでも接続することができます。ボーカルを単独で録音される場合は、こちらのジャックを使用してください。

LINE

CD プレーヤーやカセット・プレーヤーなどのオーディオ機器の出力、リズム・マシンや外部音源、キーボードなどを接続するステレオ入力のジャックです。

録音したい楽器に合わせて INPUT SELECT ボタンを押す

録音したいソース（入力）を選んでください。選んだボタンのインジケーターが点灯します。



[GUITAR/BASS, MIC 2]

GUITAR/BASS ジャックに接続した楽器、または MIC 2 ジャックに接続したマイクの音を録音するときに選びます。

[MIC 1]

MIC 1 ジャックに接続したマイクの音を録音するときに選びます。

[LINE]

LINE ジャックに接続した楽器や CD プレーヤーなどの音を録音するときに選びます。

[SIMUL]

ボーカルとギターを同時に録音する、またはマイク 2 本で録音するときは、[GUITAR/BASS, MIC 2] と [MIC 1] を同時に押します。両方のインジケーターが点灯し、同時録音をすることができます。

GUITAR/BASS ジャックと MIC 2 ジャックの両方に、楽器とマイクがそれぞれ接続されているときは、GUITAR/BASS ジャックが自動的に選択されます。

入力感度を決める

GUITAR/BASS、MIC 2、MIC 1 からの入力を選んだときは、それぞれの SENS つまみで入力感度を調節します。



強く弾いたとき、大きな声を出したときなどに CLIP インジケーターが一瞬点灯する程度に調節するのが、良い音で録音するコツです。

音を試聴（モニター）する

接続した楽器やマイクの音を試聴（モニター）することができます。

1. まず MASTER フェーダーを下げます。
2. INPUT LEVEL つまみを中央付近まで回し、MASTER フェーダーを徐々に上げます。

このとき、レベル・メーターの“IN”が -12 ~ 0dB の範囲でレベルが変化するように、INPUT LEVEL つまみで調節します。

音量は INPUT LEVEL つまみと MASTER フェーダーを操作して調節します。

ヘッドホンでモニターする場合は、リア・パネルの PHONES VOLUME つまみも操作して、聞きやすい音量に調節してください。

メモ

LINE OUT ジャックまたは DIGITAL OUT コネクターに接続した機器の音量調節については、それぞれの取扱説明書をご覧ください。

Step5 エフェクトを使う～インサート・エフェクト

BR-8 には、インサート・エフェクトとループ・エフェクトの、2 系統のエフェクトが内蔵されています。ここではインサート・エフェクトを使用します。

? インサート・エフェクトとは

特定の信号ライン（BR-8 の場合、入力の楽器や再生トラックなど）に直接かけるエフェクトのことを**インサート・エフェクト**と呼びます。ステージなどでギターとアンプの間に接続するエフェクターもインサート・エフェクトの一種です。これに対し、ミキサーなどのセンド/リターン・ジャックに接続するエフェクトを**ループ・エフェクト**と呼びます。（P.36 参照）

パッチを変える

1. [EFFECTS] を押します。



2. CURSOR [△] を押して“ PATCH ”を選択します。

TIME/VALUE ダイアルを回すと、次々とパッチが切り替わり、エフェクト音も切り替わります。このときバイパスがオン（エフェクトをかけない状態）の場合は、パッチが切り替わると自動的にバイパスがオフになり、エフェクトがかかった状態になります。画面中央にはパッチ・ネームが、画面下部には使用しているアルゴリズム名が表示されます。お好みのエフェクト・パッチを選んでください。



エフェクト・パッチには、ステレオ録音でより効果が高まるものも用意されています。ステレオ録音するには「録音するトラックを選ぶ」（P.33）をご覧ください。



エフェクト・パッチ・リスト（別紙）
インサート・エフェクト・アルゴリズム一覧（P.94）

3. [EXIT] を押して、レベル・メーター表示画面に戻ります。

? パッチとは

BR-8 には、ギター用、ボーカル用をはじめ数多くのエフェクトが搭載されており、これらのエフェクトは同時に複数使用することができます。このようなエフェクトの組み合わせ（接続するエフェクトの種類や接続順など）を**アルゴリズム**と呼びます。

さらに、各エフェクトには音色を変えるためのパラメーター（コンパクト・エフェクターのつまみに相当します）がいくつかあります。これらの組み合わせによって、音づくりの可能性が無限に広がるわけですが、それら全ての状態をまとめて記憶させる単位を**パッチ**と呼びます。

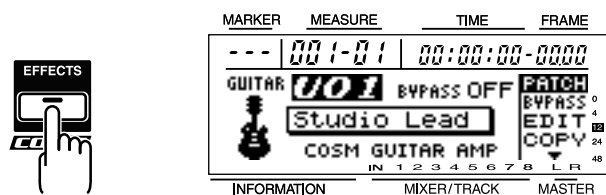
パッチを切り替えることにより、記憶しておいたエフェクトの組み合わせやオン/オフの状態、パラメーターの値などが全て呼び出されるため、一瞬で全く異なる音色に変化させることができるのです。



インサート・エフェクトの詳しい操作方法については「インサート・エフェクトを使う」（P.86）をご覧ください。

エフェクトを使わずに録音する

1. [EFFECTS] を押します。



2. CURSOR [△] [▽] を押して“ BYPASS ”（バイパス）を選択します。

3. TIME/VALUE ダイアルを回して、オン/オフを切り替えます。

バイパスがオンになると EFFECTS インジケーターが消灯し、エフェクトのかかっていない音が出力されるようになります。



4. [EXIT] を押すと、レベル・メーター表示画面に戻ります。

Step6 リズム・ガイドを使う

録音するときは、内蔵のリズム・ガイドを使うと便利です。録音時以外でもメトロノームとして利用することができます。



リズム・ガイドに合わせて録音しておく、トラック・エディットが小節単位で行えたり、後から外部機器との同期演奏が可能になるなど、便利な機能が使えるようになります。詳しくは、「トラック・エディット」(P.50) や「MIDI 機器と同期演奏させる」(P.72) をご覧ください。また、テンポ・マップと組み合わせることで、曲の途中でテンポやリズム・パターンを切り替えることも可能です。詳しくは、「テンポ・マップを作る」(P.70) や「テンポ・マップでリズム・ガイドを制御する」(P.71) をご覧ください。

リズム・ガイドを鳴らす

RHYTHM GUIDE の [AUTO/ON/OFF] を押すたびに、次のように状態が切り替わります。

- ・AUTO : 点滅

[PLAY] を押して再生または録音を開始すると、リズムが鳴り始めます。[STOP] を押して停止させると、リズムも自動的に停止します。

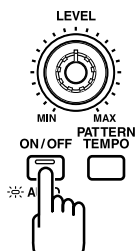
- ・ON : 点灯

常にリズムが鳴ります。

- ・OFF : 消灯

リズムがオフの状態になります。

RHYTHM GUIDE



リズム・ガイドには、メトロノームを含んだ、さまざまなタイプのリズム・パターンがあらかじめ内蔵されています。リズム・ガイドのリズム・パターンについては、「リズム・パターン・リスト」(別紙) をご覧ください。

拍子を変える

[PATTERN/TEMPO] を押すと、ディスプレイに次のような画面が表示されます。

CURSOR [△] を押して “Beat” を選択します。この状態で VALUE ダイヤルを回すと、拍子の異なるリズム・パターンを呼び出すことができます。

MARKER	MEASURE	TIME	FRAME
---	001-01	00:00:00-0000	
RHYTHM			
Beat		4/4	0
Tempo		♩ = 120.0	24
Pattern		01: ROCK 1	48
IN 1 2 3 4 5 6 7 8 LR			
INFORMATION		MIXER/TRACK	MASTER

リズム・パターンを変える

CURSOR [▽] を押して “Pattern” を選択します。

この状態で TIME/VALUE ダイヤルを回すと、リズム・パターンを切り替えることができます。

MARKER	MEASURE	TIME	FRAME
---	001-01	00:00:00-0000	
RHYTHM			
Beat		4/4	0
Tempo		♩ = 120.0	24
Pattern		01: ROCK 1	48
IN 1 2 3 4 5 6 7 8 LR			
INFORMATION		MIXER/TRACK	MASTER

テンポを変える

CURSOR [△][▽] を押して “Tempo” を選択します。

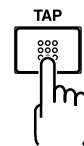
この状態で VALUE ダイヤルを回すと、テンポが変わります。

MARKER	MEASURE	TIME	FRAME
---	001-01	00:00:00-0000	
RHYTHM			
Beat		4/4	0
Tempo		♩ = 120.0	24
Pattern		01: ROCK 1	48
IN 1 2 3 4 5 6 7 8 LR			
INFORMATION		MIXER/TRACK	MASTER

タップを使ってテンポを変える

[TAP] を押す間隔で、テンポを決めることができます。RHYTHM GUIDE の [AUTO/ON/OFF] のインジケータが点灯している状態で [TAP] を 4 回以上続けて叩くと、その間隔によってテンポを変えることができます。

再生または録音中にリズム・ガイドのテンポを変更すると、ディスプレイの MEASURE 欄の表示とリズム・ガイドがずれることがあります。ずれを直すには、一度 [STOP] を押して [ZERO] で曲の先頭に戻してから再生または録音を行ってください。

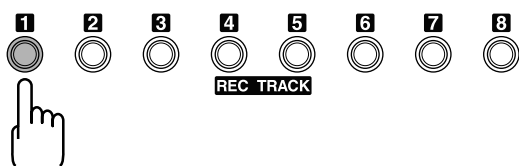


[EXIT] を押すとレベル・メーター表示画面に戻ります。

Step7 録音する

録音するトラックを選ぶ

REC TRACK ボタンを押して、録音するトラックを選びます。ボタンが赤色で点滅すると、選んだトラックが録音可能になります。



メモ

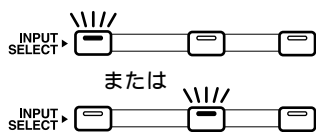
各トラックの状態は、REC TRACK ボタンの点灯色で知ることができます。

- ・消灯：録音データがない（録音されていない）トラック
- ・緑：録音データがある（録音された）トラック
- ・赤：録音先に選ばれているトラック

すでに録音されたトラックが録音先に選ばれている場合は、橙色と緑色の交互点灯となります。

REC TRACK ボタンの点灯状態とトラックの状態の関係については、「各部の名称 ~ 20. REC TRACK ボタン」(P.16) をご覧ください。

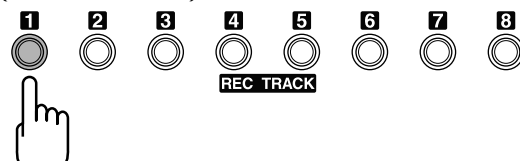
INPUT SELECT の [GUITAR/BASS, MIC 2] または [MIC 1] が点灯している場合



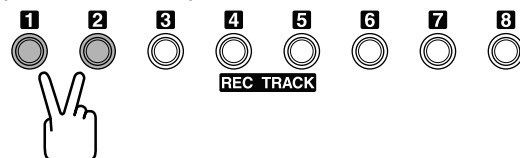
入力がモノラルなので、基本的には 1 トラックを使用したモノラル録音となります。REC TRACK ボタンを使ってトラック 1 ~ 8 の中からどれかひとつのトラックを選ぶことができます。

ただし、インサート・エフェクトの効果を高めるためにステレオで録音したい場合は、[1] と [2]、[3] と [4]、[5] と [6]、[7] と [8] のいずれかの組み合わせで REC TRACK ボタンを同時に押すことにより、2 トラックを使ったステレオ録音にすることができます。

(モノラル録音の時)



(ステレオ録音の時)



ヒント

ギターのバックイングを左右で広げたい場合、同じバックイングを 2 回別々のトラックに録音した後、パンを使って左右に広げるテクニックがあります。これを **ダブリング** といいます。

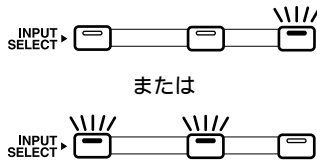
BR-8 では、2 回録音を行わなくてもダブリング効果を得ることのできる “DOUBL'N (ダブリング)” (P.100) がインサート・エフェクトにあらかじめ用意されています。2 トラックを使ったステレオ録音に設定した後 “DOUBL'N” を使用してバックイングを弾くと、左右の広がりを持ったダブリング効果を得ることができます。

また、この “DOUBL'N” はループ・エフェクトにも用意されています (P.92)。ループ・エフェクトの “DOUBL'N” を使用すると、1 トラックのモノラル録音でもあとからダブリング効果を得ることができますので、トラックを有効に活用することができます。

ループ・エフェクトの “DOUBL'N” (P.92) を使用する場合は、再生時のパンを左または右に振り切った状態で、“DOUBL'N” のパラメーターを調節して下さい。

ループ・エフェクトの操作方法については「ループ・エフェクトを使う」(P.90)をご覧ください。

INPUT SELECT の [LINE] または [SIMUL] が点灯している場合

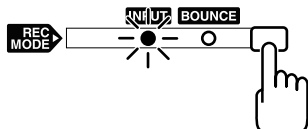


入力がステレオなので、基本的には2トラックを使用したステレオ録音となります。REC TRACK ボタン [1] または [2] を押すとトラック 1 と 2 が、同様にトラック 3 と 4、5 と 6、7 と 8 といった4通りの中からトラックが選べます。

ただし、入力のLチャンネルとRチャンネルの音をミックスして1つのトラックに録音したい場合は、トラック 1 と 2 が選ばれている状態でもう一度 REC TRACK ボタン [1] を押すと、トラック 1 が選ばれます。同様にして1～8までの1つのトラックを録音先に指定することができます。

録音する

1. [REC MODE] を押して、INPUT インジケータを点灯させます。



本機では [REC MODE] を押すことで、2つの録音モードを選ぶことができます。

・ INPUT :

楽器などの入力ソースのみをトラックに録音します。他のトラックの再生音は録音されません。

・ BOUNCE :

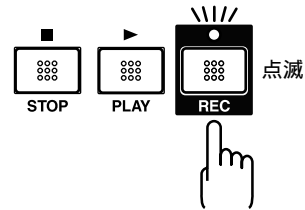
トラックの再生音をまとめて録音します。INPUT SELECT が選ばれている場合は、楽器などの入力ソースもトラックとまとめてトラックに録音することができます。

ここでは他のトラックの音を聴きながら自分の演奏だけを録音する場合について説明していきますので、録音モードに INPUT を選びます。

各トラックは、再生または録音のどちらかです。例えば2つのトラックにステレオで録音する場合、同時に再生できるトラックは録音先以外のトラックなので、録音中の同時再生トラック数は6となります。

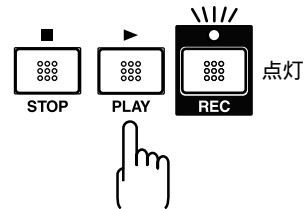
2. [REC] を押します。

[REC] が赤色で点滅し、録音待機状態になります。



3. [PLAY] を押します。

[REC] と REC TRACK ボタンの赤色の点滅が点灯に変わり、録音が始まります。



4. 録音を終了するときは、[STOP] を押します。

REC TRACK ボタンが橙色と緑色の交互点灯に変わり、そこに音が録音されたことを示します。

メモ

録音が終了すると、録音先のトラックで選択されているVトラックに、自動的に名前が付けられます。例えば、INPUT SELECT に GUITAR/BASS が選ばれている状態で、トラック1のVトラック2に録音した場合は“GUITR1-2”という名前が付けられます。Vトラックに自動的に名前が付けられるのは、そのVトラックに初めて録音を行った時だけです。名前を変更したい場合は「トラックに名前(トラック・ネーム)を付ける」(P.45)をご覧ください。

INPUT SELECT	Vトラックの名前
GUITAR/BASS	GUITR * - *
MIC	MIC * - *
LINE	LINE * - *
SIMUL	SIMUL * - *

Step8 録音した演奏を再生する

再生する

1. [ZERO] を押して、曲の頭に戻します。
2. [PLAY] を押すと、再生が始まります。

このとき、録音されたトラックの REC TRACK ボタンは橙色と緑色の交互点灯になり、トラックが再生中であることを示します。

各トラックの音量を調節する

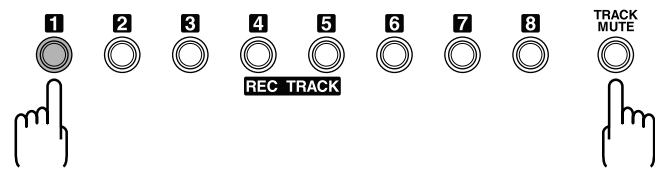
TRACK フェーダーで、それぞれのトラックの再生音量がコントロールできます。

特定のトラックの音を消す～ミュート

再生中に [TRACK MUTE] を押しながら、橙色と緑色の交互点灯または緑色に点灯している REC TRACK ボタンを押します。

REC TRACK ボタンが橙色または緑色の点滅に変わり、そのトラックの音がミュート（消音）されます。

もう一度同じ操作を行うと、ボタンが元の点灯状態に戻り、音が聴こえるようになります。



Step9

録音した演奏を聴きながら別の演奏を録音する～オーバー・ダビング

REC TRACK ボタンが緑色で点灯または橙色と緑色で交互点灯しているトラックにはすでに音が録音されています。録音した音を聴きながら別のトラックに演奏を録音（オーバー・ダビング）することができます。

? オーバー・ダビングとは

前に録音した音を聴きながら、別のトラックに新たに録音することを **オーバー・ダビング** といいます。ドラム、ベース、キーボード、ギター、ボーカルといった各パートを別々のトラックに録音していくことで、あとから楽器同士の音量バランスや左右の振り分けを変えたり、あるパートの演奏を差し替える、といったことが可能になります。

録音するトラックを選ぶ

REC TRACK ボタンを使って次に録音するトラックを選びます。前に録音したトラックとは別のトラックを録音先に選ぶと、録音した演奏を聴きながら新たな演奏を別のトラックに録音することができます。

このとき、REC TRACK ボタンが緑色に点灯しているトラックを録音先に選ぶと、橙色と緑色の交互点灯に変わり、録音した演奏に新しい演奏が書き込まれます。

録音する

「Step7 録音する」(P.33) と同じ手順で録音してください。

録音時に INPUT LEVEL つまみで入力ソースの音量を絞ると、小さな音量でトラックに録音されます。そのため、再生時にトラックの音量を上げるとノイズが目立ちやすくなってしまいます。録音時に、モニター（試聴）している入力ソースの音量を下げたい場合は、MASTER フェーダーや PHONES VOLUME つまみで音量を下げてください。再生されている演奏の音量を変えたいときは、各トラックの TRACK フェーダーで調節してください。

メモ

このとき、新しいトラックには今弾いている音だけが録音され、再生中のトラックの音は録音されません。

ヒント

オーバー・ダビング時のちょっとしたテクニック

録音した演奏を聴きながら新たな録音をする場合、今弾いている音が以前の演奏に埋もれて聞き取りにくくなる場合があります。このような場合は、再生しているトラックのフェーダーを少し下げると、再生しているトラックのパンを左（右）に振り、今弾いている演奏のパンを右（左）に振るなどすると聞き取りやすくなります。



- 「音の左右の位置（パン）を決める」(P.36)
- 「入力音のパンを変える」(P.38)

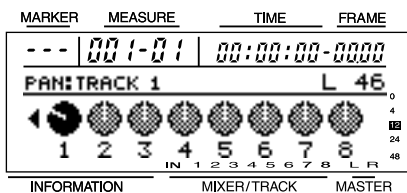
Step10 曲を仕上げる～ミックス・ダウン

複数のトラックに録音した演奏を、2トラック(普通のカセット・テープなど)にまとめる作業をミックス・ダウンといいます。このとき、トラックごとに音色や左右の位置、音量のバランスなどを整えて、曲を仕上げていきます。

音の左右の位置(パン)を決める

音の左右の位置をパンといいます。

[PAN]を押すと次のような画面が表示され、TIME/VALUEダイヤルで各トラックのパンを操作することができます。



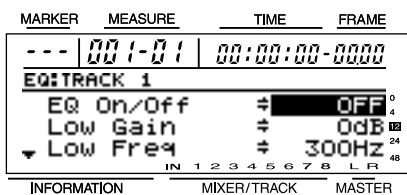
操作対象のトラックはCURSOR [◀][▶]で変更するか、REC TRACK ボタンで直接選ぶこともできます。

[EXIT]を押すとレベル・メーター表示画面に戻ります。

音色を調節する～イコライザー

本機のカミキサー部には各トラックに2バンドのイコライザー(EQ)を内蔵しており、低音、高音の音質を別々に調節することができます。

[EQ]を押すと次のような画面が表示され、TIME/VALUEダイヤルで各トラックのEQを操作することができます。

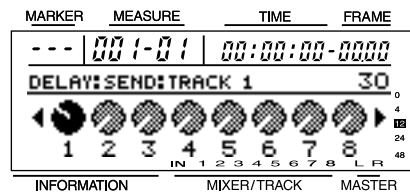


[EXIT]を押すとレベル・メーター表示画面に戻ります。

音に広がりを与える～ループ・エフェクト

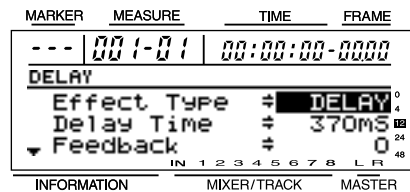
本機のカミキサー部には、ループ・エフェクトとしてコーラス/ディレイ/ダブリングとリバーブが用意されています。これらを効果的に用いることで、音に広がりを与えることができます。

[CHORUS/DELAY]または[REVERB]を押すと、各トラックからそれぞれのエフェクトに送る音量(センド・レベル)を調節する画面が表示されます。



この画面で、各エフェクトのかかり具合をトラックごとに調節することができます。

さらにもう一度[CHORUS/DELAY]または[REVERB]を押すと、各エフェクトの設定画面が表示されます。設定内容については、「ミキサー・エフェクト・パラメーターの働き」(P.92)をご覧ください。[EXIT]を押すと、元の画面に戻ります。



操作対象のトラックはCURSOR [◀][▶]で変更する以外に、REC TRACK ボタンで直接選ぶこともできます。このとき、トラック1と2、3と4、5と6、7と8、といった組み合わせで同時にREC TRACK ボタンを押すと、選ばれた2つのトラックの設定を同時に変化させることができます。ステレオ・トラックでEQの設定を同じにしたい場合などに便利です。このとき、EQの設定を変化させた場合は、EQの全てのパラメーター(設定値)が一致するようになります。

[EXIT]を押すとレベル・メーター表示画面に戻ります。

? ループ・エフェクトとは

ミキサーのエフェクト・センド/リターンに接続したエフェクトをループ・エフェクトと呼びます。ミキサーの各チャンネル(本機のトラックに相当します)にあるセンド・レベルを操作することで、効果の深さを調節できます。

トラックごとにセンド・レベルが独立しているため、例えばボーカルには深いリバーブ、ドラムには浅いリバーブ、といった具合に効果の深さを変えることが可能になります。

インサート・エフェクト(P.31)が特定の音にかけるエフェクトであるのに対し、ループ・エフェクトは全体にかけるエフェクトと言えます。

ミックス・ダウン

再生、試聴を繰り返し、パンやイコライザー、ループ・エフェクト、各トラックの音量バランスなどが決まったら、ミックス・ダウンを行います。

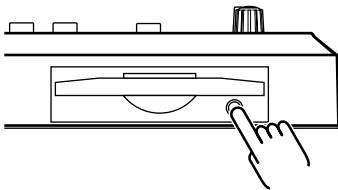
OUTPUT ジャックに接続した録音機器を録音状態にし、本機の [PLAY] を押して再生させます。



外部録音機器に光デジタル入力コネクターがある場合、本機の DIGITAL OUT コネクターと接続することでデジタル信号のままミックス・ダウンすることができます。

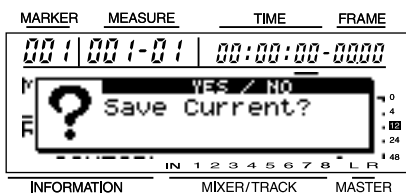
Step11 ディスクを取り出す

1. イジェクト・ボタンを押します。



録音・編集、またはミキサー部の設定やエフェクトのソング・パッチ (P.86) を変更した場合

このとき、録音したデータや作業内容、その時のミキサー部の状態やソング・パッチの変更を保存するかどうかを確認する画面が表示されます。



次回再生時に現在の状態を再現したい場合は [YES] を、元の状態に戻したい場合は [NO] を押してください。[NO] を押した場合、現在の曲に対して、前回保存してから今回までに行った録音、編集作業の全てと、現在のミキサー部の設定状態やソング・パッチの変更は保存されません。ご注意ください。

ディスクが取り出されます。

Step12 電源を切る

「電源を切る」(P.26) の手順に従って、電源を切ってください。

ご注意!

本機の電源を切る際には、必ず POWER スイッチを使って電源を切ってください。録音データやミキサーの設定、エフェクト・パッチのデータは、それぞれの操作後すぐに保存されるのではなく、曲を保存したり電源を自動的に切る際に、ディスクや本体に保存されます。そのため、POWER スイッチを使わずに AC アダプターを抜くなどして電源を切った場合には、録音データやミキサーの設定、エフェクト・パッチのデータが消えてしまいます。ご注意ください。

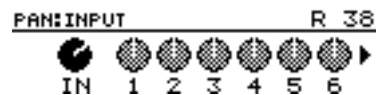
ご注意!

AC アダプターをコンセントから抜くときは、必ず本機の電源が確実にオフ (表示画面が消灯) になったことを確認してから行ってください。データ保存処理の途中で AC アダプターが抜かれた場合、録音データや作業内容 (ミキサーの設定、エフェクト・パッチのデータなど) が破壊されますので、絶対に行わないでください。

入力音のパンを変える

演奏中の楽器のパンを変えることができます。

[PAN] を押して CURSOR [◀] を数回押すと、ディスプレイに INPUT のパンを変えるパラメーターが表示されます。



INPUT のパンを聴きやすい位置に変えることで、オーバー・ダビング時に他の音に埋もれることなく録音作業をすることができます。

ここで設定したパンは、録音先のトラックのパンに自動的に反映されますので、録音終了後の再生時には録音時と同じパンで聴くことができます。

[EXIT] を押すと、レベル・メーター表示画面に戻ります。

より進んだ
使いかた

繰り返し再生させる～リピート機能

? リピート機能とは

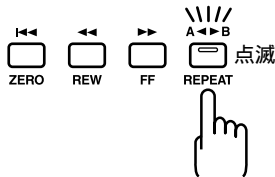
リピート機能を使うと、ある一定区間を繰り返し再生させることができます。繰り返しミックス・バランスを確認したり、パンチ・イン/アウトと組み合わせてループ・レコーディング (P.43) を行うことができます。

[REPEAT] を一度押すと、その位置がリピート開始位置 (A) として登録され、もう一度押すと、その位置がリピート終了位置 (B) として登録されます。そして、その区間を繰り返し (リピート) 再生します。

[REPEAT] をもう一度押すとリピート機能が解除され、登録されたリピートの開始位置 / 終了位置も消去されます。

1. リピートの開始位置 (A) を登録します。

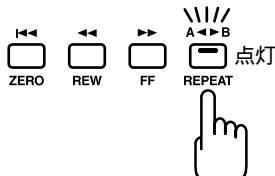
リピートを開始したい位置まで移動します。[REPEAT] を押すと、現在の位置がリピートの開始位置 (A) として登録されます。このとき [REPEAT] のインジケータが点滅して、リピートの開始位置 (A) が登録されていることを示します。



登録をやり直す場合は、現在位置がリピートの開始位置 (A) と同じ位置であれば [REPEAT] を押すことで登録を消去することができます。現在位置がリピートの開始位置 (A) を過ぎている場合は、[REPEAT] を 2 回押してください。[REPEAT] のインジケータが消灯してリピートの開始位置 (A) と終了位置 (B) の登録が消去されたことを示します。

2. リピートの開始位置 (A) を登録した後、リピートの終了位置 (B) を登録します。

リピートを終了したい位置まで移動します。[REPEAT] を押すと、現在の位置がリピートの終了位置 (B) として登録されます。このとき [REPEAT] のインジケータが点灯して、リピートの終了位置 (B) が登録されていることを示します。



登録をやり直す場合は、一旦 [REPEAT] を押します。[REPEAT] のインジケータが消灯してリピートの開始位置 (A) と終了位置 (B) の登録が消去されたことを示します。

再度 [REPEAT] を押してリピートの開始位置 (A) を登録し直してからリピートの終了位置 (B) を登録します。

リピートの開始位置 (A) と終了位置 (B) の間隔は最低 1 秒必要です。開始位置から 1 秒以内の位置に終了位置を設定することはできません。

メモ

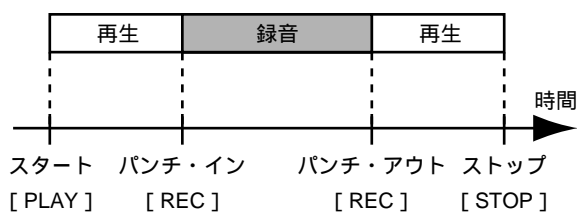
マークの位置でリピートさせたい場合は、まずリピートを開始したいマークの位置に移動してから [REPEAT] を押します。続いて、リピートを終了したいマークの位置に移動し、[REPEAT] を押します。

マークの位置の移動のしかたについては、「マークの位置に移動する」(P.47) を参照してください。

ミスしたところだけ録り直す～パンチ・イン/アウト

? パンチ・イン/アウトとは

録音の際、演奏を間違えたり、思ったように演奏できなかったりすることがあります。このようなときは、**パンチ・イン/アウト**をすることで、指定の部分だけ録音をやり直すことができます。トラックを再生しながら途中で録音に切り替えることを**パンチ・イン**といい、また逆に、トラックに録音しながら途中で再生に切り替えることを**パンチ・アウト**といいます。つまり、録音し直したいところでパンチ・インし、録音を終わったらパンチ・アウトします。



アンドゥ機能 (P.58) を使うと、録音し直す前の状態に戻すことができます。

ディスクには、パンチ・イン/アウトをする前のデータが消えないで残っています。このデータが不要な場合には、ディスクの記憶容量を有効に使うため、ソング・オブティマイズ (P.60) で不要なデータをディスクから消去してください。

本機では、マニュアル・パンチ・イン/アウトとオート・パンチ・イン/アウトの2種類を選ぶことができます。

マニュアル・パンチ・イン/アウト

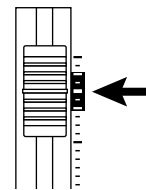
? マニュアル・パンチ・イン/アウトとは

ボタンまたはフット・スイッチの操作で、パンチ・イン/パンチ・アウトを切り替えます。一人で楽器の演奏と録音の操作をしているときは、ボタン操作でパンチ・イン/パンチ・アウトを切り替えるのが大変な場合があります。このようなときには、別売のフット・スイッチ (Roland DP-2、BOSS FS-5U など) を使って足元で切り替えるようにすると便利です。

録音ボタンを使ったマニュアル・パンチ・イン/アウト

ここでは、録音済みであるトラック1の一部分を、マニュアル・パンチ・イン/アウトを使って録音し直す操作について説明します。

1. REC TRACK ボタンでトラック1を選択します。
REC TRACK ボタン [1] のインジケーターが橙色と緑色の交互点灯になります。
2. トラック1のフェーダーを図の位置に設定します。



3. 曲を再生し、入力ソースの音量を INPUT LEVEL つまみで調節します。

曲の再生中に [TRACK MUTE] ボタンを押しながら REC TRACK ボタン [1] を押すと、トラック1をミュートすることができます。もう一度同じ操作を行うと、ミュートを解除することができます。

録音し直すトラックと入力ソースを聴き比べ、音量差がないように INPUT LEVEL つまみで調節してください。

4. 入力ソースの音量調節ができれば、トラック1のミュートが解除されていることを確認します。
5. 録音し直す手前の位置まで移動した後、[PLAY] を押して再生させます。
6. 録音し直す位置で [REC] を押すとパンチ・インされ、録音状態となります。

パンチ・アウトするときにはもう一度 [REC] (または [PLAY]) を押します。[REC] を押すたびにパンチ・イン/パンチ・アウトが切り替わるので、他にも録音し直したいところがあれば、同様の操作を繰り返してください。

7. 録音を終わったら [STOP] を押して停止させます。
8. 録音し直した結果を確認します。
曲を録音し直す手前の位置まで戻してから再生してください。

トラック1の音量は TRACK フェーダーで調節します。

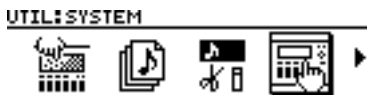
フット・スイッチを使った マニュアル・パンチ・イン/アウト

メモ

フット・スイッチを使うには

別売のフット・スイッチ (DP-2、BOSS FS-5U など) でパンチ・イン/パンチ・アウトを切り替えたいときは、フット・スイッチを FOOT SW ジャックに接続します。以下の操作で FOOT SW ジャックの機能を変更します。

1. [UTILITY] を押します。
2. CURSOR [◀] [▶] を押してシステム・アイコンを選択し、[ENTER] を押します。



3. CURSOR [▲] を押して“ Foot Switch ”の位置にカーソルを合わせ、TIME/VALUE ダイヤルで“ PUNCH I/O ”を選びます。



4. [EXIT] を数回押して、レベル・メーター表示画面に戻します。

Foot Switch (フット・スイッチ)

FOOT SW ジャックに接続したフット・スイッチの機能を設定します。

・PLAY/STOP :

フット・スイッチを踏むたびに、曲の再生と停止を繰り返します。

・PUNCH I/O :

[REC] と同じ働きをします。マニュアル・パンチ・イン・レコーディング時の録音と再生の切り替えに使用します。

オート・パンチ・イン/アウト

? オート・パンチ・イン/アウトとは

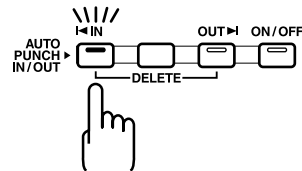
あらかじめ設定しておいた時刻で、パンチ・イン/パンチ・アウトを自動的に切り替えることをオート・パンチ・イン/アウトといいます。正確な時刻でパンチ・イン/パンチ・アウトしたいときや、演奏に集中するために自動でパンチ・イン/パンチ・アウトを切り替えたいときに便利です。

録音する区間を決める

録音を始める前に、パンチ・インとパンチ・アウトの位置を登録します。

1. パンチ・インしたい位置を登録します。

パンチ・インしたい位置まで移動します。AUTO PUNCH IN/OUT の [IN] を押すと、現在の位置がパンチ・インの位置として登録されます。このとき [IN] のインジケータが点灯して、パンチ・インの位置が登録されていることを示します。



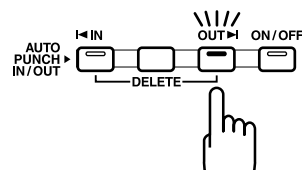
ヒント

パンチ・インの位置を設定した後、このボタンを押すと、パンチ・インの位置にジャンプさせることができます。

登録をやり直す場合は、[DELETE] を押しながら [IN] を押すと、登録が消去されインジケータが消灯します。

2. パンチ・アウトしたい位置を登録します。

パンチ・アウトしたい位置まで移動します。AUTO PUNCH IN/OUT の [OUT] を押すと、現在の位置がパンチ・アウトの位置として登録されます。このとき [OUT] のインジケータが点灯して、パンチ・アウトの位置が登録されていることを示します。



ミスしたところだけ録り直す～パンチ・イン/アウト



パンチ・アウトの位置を設定した後、このボタンを押すと、パンチ・アウトの位置にジャンプさせることができます。

登録をやり直す場合は、[DELETE] を押しながら [OUT] を押すと、登録が消去されインジケーターが消灯します。

パンチ・インとパンチ・アウトの間隔は最低 1 秒必要です。パンチ・インから 1 秒以内の位置にパンチ・アウトを設定することはできません。



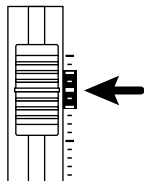
マークの位置でパンチ・イン/パンチ・アウトを行いたい場合は、まずパンチ・インしたいマークの位置に移動してから [IN] を押します。続いて、パンチ・アウトしたいマークの位置に移動し、[OUT] を押します。

マークの位置への移動のしかたについては、「マークの位置に移動する」(P.47) を参照してください。

録音の手順

ここでは、録音済みであるトラック 1 の一部分を、オート・パンチ・イン/アウトを使って録音し直す操作について説明します。

1. REC TRACK ボタンでトラック 1 を選択します。
REC TRACK ボタン [1] のインジケーターが橙色と緑色の交互点灯になります。
2. トラック 1 のフェーダーを図の位置に設定します。



3. AUTO PUNCH IN/OUT の [ON/OFF] のインジケーターが消灯していることを確認します。
点灯している場合は [ON/OFF] を押して、インジケーターを消灯させます。
4. 曲を再生し、入力ソースの音量を INPUT LEVEL つまみで調節します。
曲の再生中に [TRACK MUTE] ボタンを押しながら REC TRACK ボタン [1] を押すと、トラック 1 をミュートすることができます。もう一度同じ操作を行うと、ミュートを解除することができます。
録音し直すトラックと入力ソースを聴き比べ、音量差がないように INPUT LEVEL つまみで調節してください。
5. 入力ソースの音量調節ができれば、トラック 1 のミュートが解除されていることを確認します。

6. 録音し直す手前の位置まで移動した後、AUTO PUNCH IN/OUT の [ON/OFF] を押します。
インジケーターが点灯して、オート・パンチ・イン/アウトが設定されていることを示します。
7. [REC] を押して録音待機状態にし、[PLAY] を押します。
録音し直す位置で自動的にパンチ・インになりますので、演奏を録音し直してください。パンチ・アウトの位置になったら自動的に再生状態に戻ります。
8. 録音を終わったら [STOP] を押して停止させます。
9. 録音し直した結果を確認します。
曲を録音し直す手前の時刻まで戻してから再生してください。
トラック 1 の音量は TRACK フェーダーで調節します。



[IN] を押すと、パンチ・インの位置にジャンプさせることができます。

同じ区間の録音を繰り返す ～ループ・レコーディング



ループ・レコーディングとは

リピート機能 (P.39) は、指定区間 (リピート区間) を何度も繰り返して再生させる機能です。

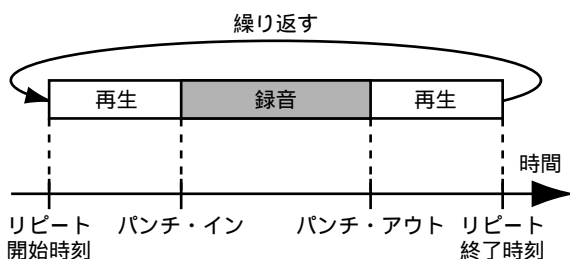
リピート機能を使ってオート・パンチ・イン/アウトをした場合、録音後の結果がすぐにリピート再生されます。また、思ったように録音できていなかったときは、[REC] を押すだけで引き続き録音のやり直しができます。このように、リピート機能とオート・パンチ・イン/アウトを組み合わせて繰り返し録音することをループ・レコーディングといいます。

録音をやり直す区間 (パンチ・イン/アウトの位置) の設定方法については、前項の「オート・パンチ・イン/アウト」をご覧ください。

繰り返す区間を決める

録音を始める前に、リピートの開始位置と終了位置を設定します。

リピート区間は、録音をやり直すところ (パンチ・インからパンチ・アウトまでの範囲) が含まれるように設定してください。

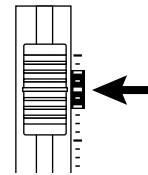


録音をやり直すところがリピート区間に含まれていないと、指定の時刻から録音が始められなかったり、録音区間の途中で録音が中断されたりします。

録音の手順

ここでは、すでに録音されているトラック 1 の一部分を、リピート機能とオート・パンチ・イン/アウトを使って録音し直す操作について説明します。

- REC TRACK ボタンでトラック 1 を選択します。
REC TRACK ボタン [1] のインジケータが橙色と緑色の交互点灯になります。
- トラック 1 のフェーダーを図の位置に設定します。



- AUTO PUNCH IN/OUT の [ON/OFF] を押します。
インジケータが点灯して、オート・パンチ・イン/アウトが設定されていることを示します。
- リピート機能を使って曲を繰り返し再生させ入力ソースの音量を INPUT LEVEL つまみで調節します。
曲の再生中に [TRACK MUTE] ボタンを押しながら REC TRACK ボタン [1] を押し、トラック 1 をミュートすることができます。もう一度同じ操作を行うと、ミュートを解除することができます。
録音し直すトラックと入力ソースを聴き比べ、音量差がないように調節してください。
- 入力ソースの音量調節ができれば、トラック 1 のミュートが解除されていることを確認します。
- 録音し直してもよければ リピート再生中に [REC] を押して録音を始めます。
[REC] を押すと、最初に現れるパンチ・インからパンチ・アウトまでの録音区間で録音できるようになるので、録音し直してください。
その次の再生では、先ほど録音した結果が確認できます。思ったように録音できていなかったときは、[REC] を押し、もう一度録音し直してください。
- 録音を終えたら [STOP] を押して停止させます。
[REPEAT] を押してボタンのインジケータを消灯させます。
AUTO PUNCH IN/OUT の [ON/OFF] を押して、ボタンのインジケータを消灯させます。

Vトラックを使う



BR-8は8トラックのマルチ・トラック・レコーダーですが、各トラックはさらに8本のVトラックの中から一つを選択することができます。このようにVトラックを切り替えることで、実質64トラックのマルチトラック・レコーダーのように使うことができます。つまりVトラックを使えば、ギター・ソロやボーカルなど、一度録音したテイクを消すことなく新たな録音を試みることができます。また、別々のテイクが録音されているVトラックの中から、気に入った部分を張り合わせて一つのトラックにまとめることもできます。



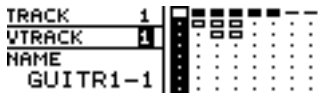
「録音された演奏を編集する(トラック・エディット)」
(P.50)

Vトラックを切り替える

1. [V-TRACK]を押します。



Vトラック切り替え画面が表示されます。画面左上には現在選ばれているトラックと、その中で選ばれているVトラックの番号が表示されます。画面左下には現在選ばれているVトラックの名前が表示されます。



- (■): 現在選ばれているVトラック(録音データがある)
- (一): 現在選ばれているVトラック(録音データがない)
- (□): 録音データがあるVトラック
- (○): 録音データがないVトラック



初めて録音されたVトラックには、名前(トラック・ネーム)が自動的に付きます。BR-8は全部で64のVトラックを持っていますが、それぞれのVトラックに名前を付けることが可能です。

Vトラックの名前を変えるには、「トラックに名前(トラック・ネーム)を付ける」(次項)をご覧ください。

2. CURSOR [◀][▶]を押して、Vトラックを変えたいトラックを選びます。



操作対象のトラックはCURSOR [◀][▶]で変更する以外に、REC TRACK ボタンで直接選ぶこともできます。

3. TIME/VALUE ダイアルを回して、Vトラックを切り替えます。

録音データがあるVトラックが選ばれている場合には“■”が表示されます。



4. Vトラックの切り替えが済んだら[V-TRACK]または[EXIT]を押します。

レベル・メーター画面に戻ります。

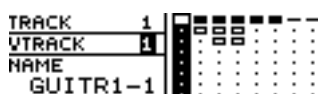
再生中にVトラックを切り替えると一瞬再生が止まることがありますが、故障ではありません。

トラックに名前(トラック・ネーム)を付ける

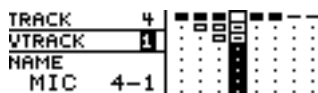
1. [V-TRACK] を押して、V トラック画面を呼び出します。



V トラック画面が表示されます。



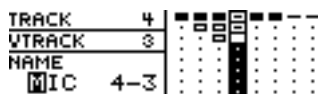
2. [CURSOR] と TIME/VALUE ダイアルを使って、名前を付けたい V トラックを選びます。



操作対象のトラックは CURSOR [<] [>] で変更する以外に、REC TRACK ボタンで直接選ぶこともできます。

画面左下に現在選ばれている V トラックの名前が表示されます。

3. [CURSOR] を押して、名前の変更したい部分にカーソルを移動させ、TIME/VALUE ダイアルで文字を変更します。



4. V トラックの名前の変更が済んだら [V-TRACK] または [EXIT] を押します。
レベル・メーター画面に戻ります。

各トラックの演奏を別トラックにまとめる～バウンシング

? バウンシングとは

本機では、8 つまでのトラックを同時に再生することができますが、空きのトラックが無くなってきたときは、複数のトラックの演奏を1つにまとめて別のトラックに録音します。このような操作を**バウンシング**（**バウンス録音**または**ピンポン録音**）と呼びます。複数のトラックをまとめることで、空いたトラックに新たに演奏を録音することができるようになります。

各トラックは、再生または録音のどちらかです。例えば2つのトラックにステレオでバウンス録音する場合、同時に再生できるトラックは録音先以外のトラックなので、バウンス録音中の同時再生トラック数は6となります。

ここでは、トラック1と2にモノラル録音、トラック3/4にステレオ録音された演奏をミックスし、トラック7/8にバウンス録音する操作を例に説明します。

1. トラック1と2のパンをそれぞれ好みの位置に合わせ、トラック3のパンを左いっぱい(L100)、トラック4のパンを右いっぱい(R100)に設定します。



音の左右の位置（パン）を決める（P.36）

2. 曲を再生させ、トラック1～4のフェーダーで音量バランスを調節します。

全体の音量は MASTER フェーダーで調節します。このとき、音が歪まない範囲で、できるだけ音量レベルを上げるようにしてください。

また、ミックスしたくないトラック(5/6)は、フェーダーを下げるか、[TRACK MUTE]を使ってミュート(P.35)します。ただし、もともとトラックに何も録音されていない場合は、この操作は必要ありません。

バウンス録音の際は、ループ・エフェクト(P.36)の音もミックスされて録音されます。

3. [REC MODE]を押して、録音モードを BOUNCE に切り替えます。

BOUNCE インジケーターが点灯します。



このとき INPUT SELECT インジケーターは消灯して入力ソースは自動的にミュートされます。そのため、バウンス録音の際に入力ソースがミックスされて録音されるようなことはありません。

ただし、入力ソースの音をミックスしてバウンス録音したい場合には、INPUT SELECT ボタンで入力ソースを選択することもできます。

さらにこのとき、自動的に REC TRACK ボタンの [7] と [8] が録音先のステレオ・トラックに指定されます。また、それぞれのトラックの中で空いている V トラックの中から一番小さい番号の V トラックが選択されます。

空いている V トラックがない場合は、V トラック 8 が選ばれます。このとき、REC TRACK インジケーターが橙色と緑色の交互点灯となり、録音データのあるトラックが録音先に選ばれていることを示します。

録音先のトラックを変える場合には、REC TRACK ボタンで指定します。

モノラルでバウンス録音したい場合には、録音先に選ばれているステレオ・トラックのうち、モノラル・トラックとして選びたいトラックを REC TRACK ボタンで指定します。

4. 曲の先頭に戻した後、[REC] [PLAY] の順にボタンを押してバウンス録音を始めます。

5. 録音を終わったら [STOP] を押して停止させます。

6. トラック7/8にバウンス録音した音を確認します。この場合、トラック7/8に録音された音だけを聴きたいので、トラック1～4の TRACK フェーダーを下げるか、TRACK MUTE ボタンを使ってミュートします。



バウンス先であるトラック(7/8)の V トラックには、“BOUNCE L”、“BOUNCE R” という名前がそれぞれ付けられます。V トラックに自動的に名前が付けられるのは、その V トラックに初めて録音を行なった時だけです。この名前は後から変更することができます。名前を変更する方法については「トラックに名前(トラック・ネーム)を付ける」(P.45)をご覧ください。

バウンス先であるトラック(7/8)のパンは、それぞれ左右に振りきった状態に設定されます。

7. [PLAY] ボタンを押して、トラック7/8を再生させます。

8. バウンスした結果が良ければ、さらに別の演奏を録音するため [REC MODE] を押して録音モードを INPUT に切り替えます。

このとき INPUT インジケーターが点灯します。



録音モードを BOUNCE から INPUT に切り替えた場合、バウンス先であったトラック(7/8)以外のトラック(1～6)は、次の録音に備えるため、空いている V トラックの中から一番小さい番号の V トラックに自動的に切り替わります。



バウンシングの際、特定のトラックまたは全体に対してインサート・エフェクトを使用することができます。



インサート・エフェクトの接続を変更する (P.89)

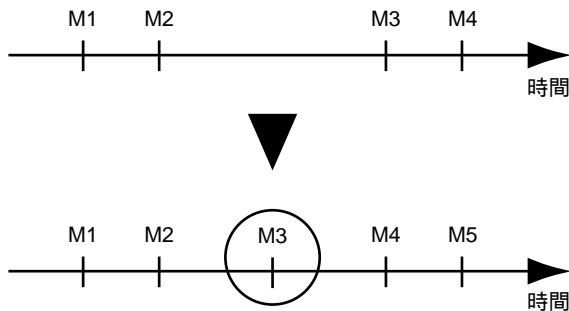
曲中に印を付ける～マーカー機能

? マーカー機能とは

マーカー機能とは、曲の好きな位置に印（マーク）を付けることができる機能です。この機能を使えば、登録されたマークの番号を指定するだけで、瞬時に現在位置を移動することができます。また、編集の際にも大変便利です。

1曲には最大 100 個のマークを付けることができ、マークには、曲の先頭から順に 001 ~ 100 の番号が付けられます。そのため、すでに登録されているマークの間に新たにマークを登録したときは、以降のマーク番号がひとつずつ後ろにずれます。

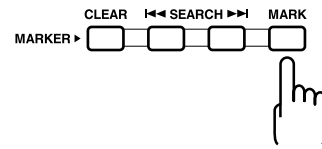
たとえば、マーク番号 2 の次にマークを追加したときは以下ようになります。



また、マークごとに名前を付けることもできます。詳しくは「マークに名前を付ける」(P.48)をご覧ください。

マークを付ける

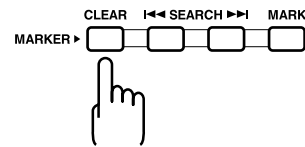
[MARK] を押すと、現在位置にマークを付けることができます。



マークとマークの間隔は最低 0.1 秒必要です。マークを付けた位置から 0.1 秒以内の位置にマークを付けることはできません。

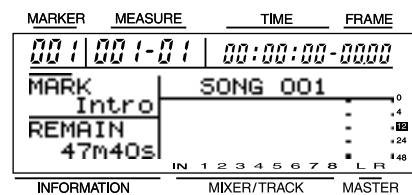
マークを消す

ディスプレイのマーカー欄には現在位置の直前にあるマークが表示されています。[CLEAR] を押すと、マーカー欄に表示されているマークを消すことができます。



マークの位置に移動する

SEARCH ボタンで、マークの番号による頭出しができます。また、ディスプレイが次のような画面 (レベル・メーター画面) の場合には CURSOR [<] を押してディスプレイのマーカー欄に表示されているマークの番号を選択します。

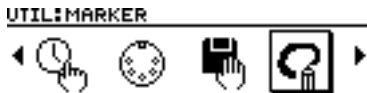


TIME/VALUE ダイアルで、移動したいマークの番号を指定します。

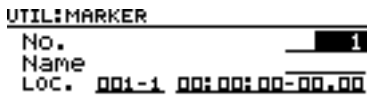
マークを編集する

マークの位置を変更する

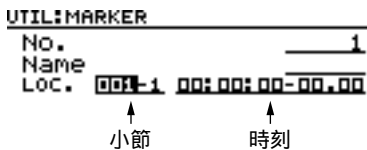
1. [UTILITY] を押します。
2. CURSOR [◀] [▶] を押してマーカー・エディット・アイコンを選択し、[ENTER] を押します。



3. TIME/VALUE ダイアルで、変更したいマークの番号を指定します。



4. [CURSOR] を押してカーソルを“LOC.”に移動させ、TIME/VALUE ダイアルでマークの位置を指定します。



このとき、カーソルを小節表示に合わせると小節によるマークの位置指定が、カーソルを時刻表示に合わせると、時刻によるマークの位置指定が行えます。

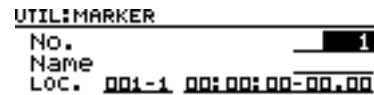
5. [EXIT] を数回押して、レベル・メーター表示画面に戻します。

マークに名前を付ける

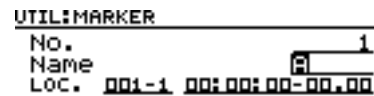
1. [UTILITY] を押します。
2. CURSOR [◀] [▶] を押してマーカー・エディット・アイコンを選択し、[ENTER] を押します。



3. CURSOR [△] を押してカーソルを“ No. ”に移動させ、TIME/VALUE ダイアルを回して変更したいマークの番号を指定します。



4. CURSOR [▽] を押してカーソルを移動し、TIME/VALUE ダイアルでマークの名前を変更します。



5. [EXIT] を数回押して、レベル・メーター表示画面に戻します。

現在のミキサーの設定を登録する / 呼び出す ~ シーン

? シーンとは

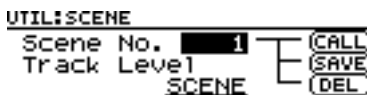
本機では、ミキサーやエフェクトの設定を、曲ごとに 8 つまで登録することができます。登録したミキサーやエフェクトの設定をシーンと呼び、簡単な操作で瞬時に呼び出すことができます。たとえば、ミックス・ダウンをするときにミキシングのバランスを聴き比べたい場合は、それぞれのミキサーの設定をシーンに登録しておくとう便利です。

シーンを登録する / 呼び出す / 削除する

1. [UTILITY] を押します。
2. CURSOR [◀] [▶] を押してシーン・アイコンを選択し、[ENTER] を押します。



3. TIME/VALUE ダイアルを回して、シーンの番号を指定します。



メモ

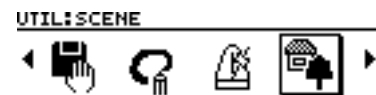
すでに登録されているシーンの番号を選んだ場合、登録済みであることを示す “ * ” が表示されます。

4. シーンの登録、呼び出し、削除を選択します。
 - 呼び出す
[CURSOR] を押して “ CALL ” を選択し、[ENTER] を押します。
 - 登録する
[CURSOR] を押して “ SAVE ” を選択し、[ENTER] を押します。
“ * ” が表示され、登録されたことを示します。登録済みのシーンを選択した場合、シーンは上書きされます。
 - 削除する
[CURSOR] を押して “ DEL ” を選択し、[ENTER] を押します。
登録済みを示す “ * ” の表示が消され、削除されたことを示します。
5. [EXIT] を数回押して、レベル・メーター表示画面に戻します。

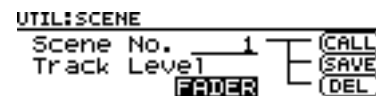
シーンを呼び出しても各トラックの音量を変えない

シーンを呼び出した場合、各トラックの音量は呼び出された値に変更されますが、フェーダーの位置は変わりません。そのため、フェーダーの位置と実際の音量が一致しないことになります。シーンを呼び出しても、各トラックの音量だけは現在のフェーダーの位置のままにしておきたい場合には、以下の操作をしてください。

1. [UTILITY] を押します。
2. CURSOR [◀] [▶] を押してシーン・アイコンを選択し、[ENTER] を押します。



3. [CURSOR] を押して “ Track Level ” の位置にカーソルを移動させ、TIME/VALUE ダイアルで “ FADER ” に設定します。



Track Level (トラック・レベル)

シーンを呼び出したときのフェーダーの動きについて設定します。

• SCENE :

呼び出したシーンのミキサーの設定に変更されます。この場合、シーンを呼び出すと、パネル上のフェーダー位置と実際のトラックの音量が異なることがあります。

• FADER :

各トラックの音量を除き、呼び出したシーンのミキサーの設定に変更されます。つまり、シーンを呼び出しても、各トラックの音量についてはパネル上のフェーダー位置の設定のままとなります。

4. [EXIT] を数回押して、レベル・メーター表示画面に戻します。

録音された演奏を編集する～トラック・エディット

トラックの録音データを複製（コピー）したり、他の場所に移したり（ムーブ）するなどして、曲の構成を変えることができます。

演奏を複製（コピー）する ～トラック・コピー

指定範囲の録音データを他の場所にコピーします。

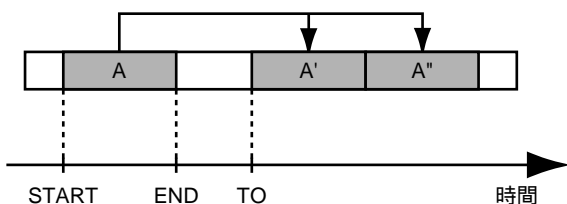
この操作では、複数のトラックの録音データを一度にコピーしたり、指定の録音データを指定した位置からいくつも続けてコピーできます。

あるトラックに録音したフレーズを利用したいときや、同じフレーズが何度も繰り返されるような場合、コピー機能を使うと能率よく曲を作成することができます。

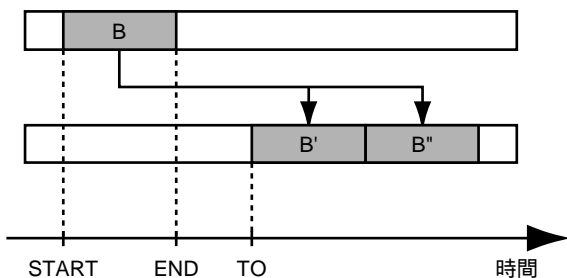
録音データをコピーする場合、通常は録音データの先頭を、指定したコピー先の位置に合わせてコピーします。しかし、コピーする録音データの途中の位置を、コピー先の位置に合わせてコピーしたいこともあります。そのときは、設定項目の“FROM”を設定します。

たとえば、時限爆弾がカウント・ダウンして爆発する効果音をコピーするときに、爆発する瞬間のタイミングを指定のタイミングに合わせてたいとします。通常の操作では、爆発までのタイミングを逆算してコピー先の位置を指定しなければいけません。このようなときは、“FROM”にコピー元の「爆発音が始まる位置」を指定し、“TO”にコピー先の「爆発音を鳴らしたい位置」を指定します。これにより、爆発のタイミングをキッチリ合わせたコピーが簡単にできます。

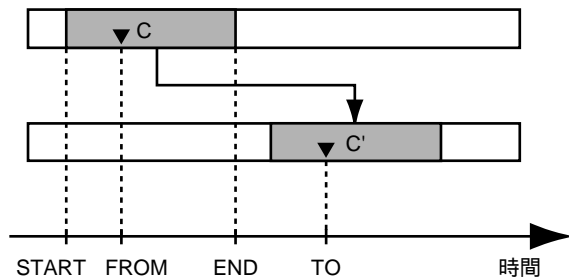
例1：同じトラックに2回コピーする場合



例2：他のトラックに2回コピーする場合



例3：“FROM”を設定してコピーする場合



コピー先に録音データがある場合、その録音データは書き替えられます。

コピー範囲は 1.0 秒より長く設定してください。1.0 秒以内の場合、データはコピーされても音は鳴りません。

1. [UTILITY] を押します。
2. CURSOR [◀] [▶] を押してトラック・エディット・アイコンを選択し、[ENTER] を押します。



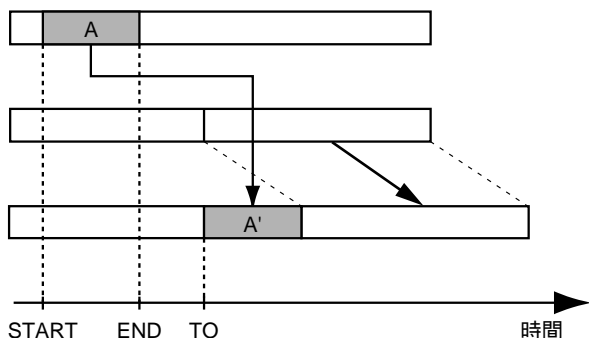
3. CURSOR [◀] [▶] を押してトラック・コピー・アイコンまたはトラック・コピー+インサート・アイコンを選択し、[ENTER] を押します。



メモ

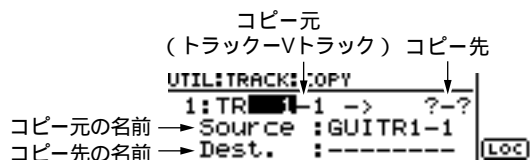
トラック・コピー+インサート・アイコンを選択すると、まずコピー先に指定範囲の空白を挿入し、そのあとでコピーを行います。

例4：トラック・コピー+インサートの場合



トラック・コピー+インサートの場合には、コピー元とコピー先に同じトラックを指定することはできません。

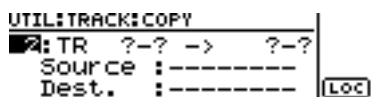
トラック・コピー画面が表示され、コピー元とコピー先のトラック/Vトラックが選択できる状態になります。



4. CURSOR[< I >]とTIME/VALUEダイヤルを使って、コピー元とコピー先のトラック/Vトラックを選択します。

選択したトラックに名前が付けられている場合はトラック・ネームが表示されます。

5. 他にも同じ設定(範囲、位置)でコピーしたいトラックがあるときは、CURSOR[<]を数回押して以下の位置にカーソルを合わせ、TIME/VALUEダイヤルを回します。



新しいコピー元とコピー先のトラックが指定できるようになります。

この場合、他のコピー元トラックで指定しているコピー先トラックを重複して指定することはできません。

コピーを取り消したいトラックがあるときは、TIME/VALUEダイヤルで“?”を表示させます。

“?”が1つでもある行はコピーは実行されません。

6. コピー範囲やコピー先の位置を指定します。

CURSOR[>]を押して“LOC”にカーソルを移動させ[ENTER]を押すと、トラック・コピー(LOCATE)画面が表示されます。



このとき、“DISP”を選択して[ENTER]を押すと、押すたびに指定方法(小節、時刻、マーカー)を切り替えることができます。

次の項目を設定してください。

START(スタート・ポイント):

コピー元の録音データの先頭位置を指定します。

END(エンド・ポイント):

コピー元の録音データの終了位置を指定します。

TO(トゥー・ポイント):

コピー先の基準位置を指定します。

FROM(フロム・ポイント):

トゥー・ポイントにおけるコピー元の位置を指定します。

通常はスタート・ポイントと同じ位置にします。

COPY(コピー・タイム):

コピー回数(1~99)を指定します。

上記の項目を時刻で指定した後で、小節やマーカー表示に切り替えた場合、現在の表示位置と実際の位置がずれていることを示す“+”が表示されることがあります。小節やマーカーを使って指定する場合は、それぞれの画面の中でTIME/VALUEダイヤルを使って指定すると、ずれを無くすることができます。

曲の先頭から最後までをコピー範囲としたい場合は、“ALL”アイコンを選んで[ENTER]を押します。

7. 設定が終わったら[CURSOR]を押して“GO”アイコンにカーソルを移動させ[ENTER]を押します。コピーが実行されます。
8. [EXIT]を数回押して、レベル・メーター表示画面に戻します。

演奏を移動させる ～トラック・ムーブ

指定範囲の録音データを他の場所に移動させます。

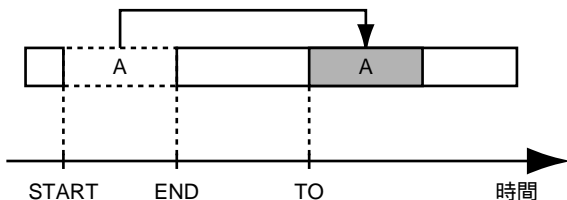
録音データを移動させたあとの場所は、空白（録音データがない状態）となります。

この操作では、複数のトラックの録音データを一度に移動できます。

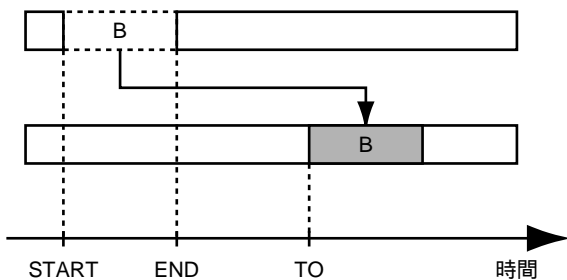
録音データを移動させる場合、通常は録音データの先頭を、指定した移動先の位置に合わせて移動させます。しかし、移動させる録音データの途中の位置を、移動先の位置に合わせて移動させたいこともあります。そのときは、設定項目の“FROM”を設定します。

たとえば、時限爆弾がカウント・ダウンして爆発する効果音を移動させるときに、爆発する瞬間のタイミングを指定のタイミングに合わせたいとします。通常の操作では、爆発までのタイミングを逆算して移動先の位置を指定しなければいけません。このようなときは、“FROM”に移動元の「爆発音が始まる位置」を指定し、“TO”に移動先の「爆発音を鳴らしたい位置」を指定します。これにより、爆発のタイミングをキッチリ合わせた移動が簡単にできます。

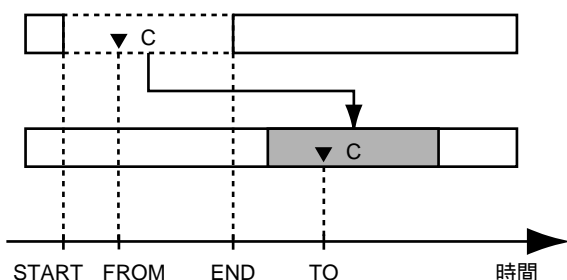
例1：同じトラックに移動させる場合



例2：他のトラックに移動させる場合



例3：“FROM”を設定して移動させる場合



移動先に録音データある場合、その録音データは書き替われます。

移動範囲は 1.0 秒より長く設定してください。1.0 秒以内の場合、データは移動されても音は鳴りません。

移動範囲の前後には、1.0 秒より短い音を残さないでください。1.0 秒以内の音が残っても、その音は鳴りません。

1. [UTILITY] を押します。
2. CURSOR [◀] [▶] を押してトラック・エディット・アイコンを選択し、[ENTER] を押します。



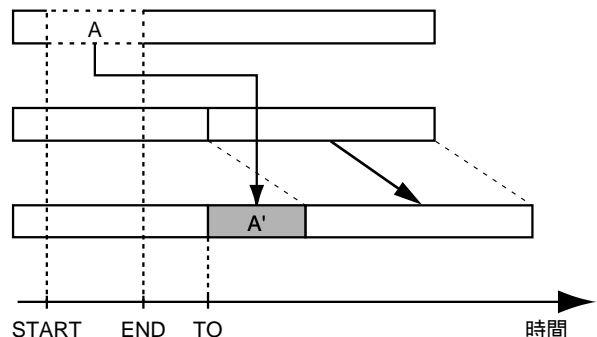
3. CURSOR [◀] [▶] を押してトラック・ムーブ・アイコンまたはトラック・ムーブ+インサート・アイコンを選択し、[ENTER] を押します。



メモ

トラック・ムーブ+インサート・アイコンを選択すると、まず移動先に指定範囲の空白を挿入し、そのあとで移動を行います。

例4：トラック・ムーブ+インサートの場合



トラック・ムーブ+インサートの場合には、移動元と移動先に同じトラックを指定することはできません。

トラック・ムーブ画面が表示され、移動元と移動先のトラック/Vトラックが選択できる状態になります。

移動元
(トラック-Vトラック) 移動先

```

UTIL:TRACK:MOVE
1:TR 1-1 -> ?-?
Source :GUITR1-1
Dest.  :-----

```

移動元の名前 → Source :GUITR1-1
移動先の名前 → Dest. :-----

4. CURSOR[◀ I ▶]とTIME/VALUEダイヤルを使って、移動元と移動先のトラック/Vトラックを選択します。

選択したトラックに名前が付けられている場合はトラック・ネームが表示されます。

5. 他にも同じ設定(範囲、位置)で移動させたいトラックがあるときは、CURSOR[◀]を数回押して以下の位置にカーソルを合わせ、TIME/VALUEダイヤルを回します。

```

UTIL:TRACK:MOVE
2:TR 1-1 -> ?-?
Source :-----
Dest.  :-----

```

新しい移動元と移動先のトラックが指定できるようになります。

この場合、他の移動元トラックで指定している移動先トラックを重複して指定することはできません。

移動を取り消したいトラックがあるときは、TIME/VALUEダイヤルで“?”を表示させます。

“?”が1つでもある行は移動は実行されません。

6. 移動範囲や移動先の位置を指定します。

CURSOR[▶]を押して“LOC”にカーソルを移動させ[ENTER]を押すと、トラック・ムーブ(LOCATE)画面が表示されます。

```

UTIL:TRACK:MOVE:MEAS
START  ---.-
END    ---.-
TO     ---.-
FROM   ---.-

```

[DISP] [ALL] [GO]

このとき、“DISP”を選択して[ENTER]を押すと、押すたびに指定方法(小節、時刻、マーク)を切り替えることができます。

以下の項目を設定してください。

START (スタート・ポイント):

移動元の録音データの先頭位置を指定します。

END (エンド・ポイント):

移動元の録音データの終了位置を指定します。

TO (トゥー・ポイント):

移動先の基準位置を指定します。

FROM (フロム・ポイント):

トゥー・ポイントにおける移動元の位置を指定します。

通常はスタート・ポイントと同じ位置にします。

前記の項目を時刻で指定した後で、小節やマーカ表示に切り替えた場合、現在の表示位置と実際の位置がずれていることを示す“+”が表示されることがあります。小節やマーカを使って指定する場合は、それぞれの画面の中でTIME/VALUEダイヤルを使って指定すれば、ずれを無くすることができます。

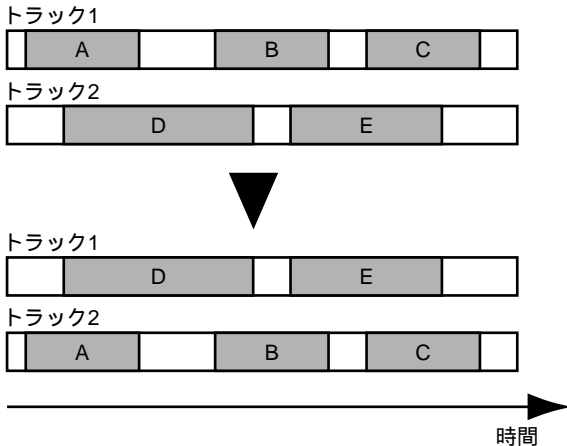
曲の先頭から最後までを移動範囲としたい場合は、“ALL”アイコンを選んで[ENTER]を押します。

7. 設定が終わったら[CURSOR]を押して“GO”アイコンにカーソルを移動させ[ENTER]を押します。移動が実行されます。
8. [EXIT]を数回押して、レベル・メーター表示画面に戻します。

演奏を入れ替える ～トラック・エクスチェンジ

2つのトラックの録音データを入れ替えます。

例：トラック1と2をすべて入れ替える



1. [UTILITY] を押します。
2. CURSOR [◀][▶] を押してトラック・エディット・アイコンを選択し、[ENTER] を押します。



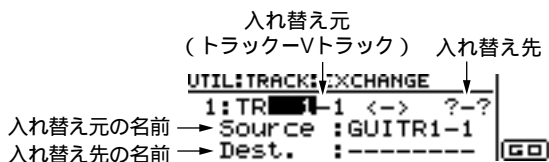
3. CURSOR [◀][▶] を押してトラック・エクスチェンジ・アイコンを選択し、[ENTER] を押します。



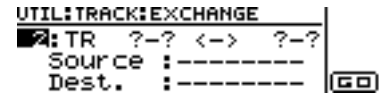
トラック・エクスチェンジ画面が表示され、入れ替え元と入れ替え先のトラック/Vトラックが選択できる状態になります。

4. CURSOR [◀][▶] と TIME/VALUE ダイアルを使って、入れ替え元と入れ替え先のトラック/Vトラックを選択します。

選択したトラックに名前が付けられている場合はトラック・ネームが表示されます。



5. 他にも入れ替えたいトラックがあるときは、CURSOR [◀] を数回押して以下の位置にカーソルを合わせ、TIME/VALUE ダイアルを回します。



新しい入れ替え元と入れ替え先のトラックが指定できるようになります。

この場合、他の入れ替え元トラックで指定している入れ替え先トラックを重複して指定することはできません。

入れ替えを取り消したいトラックがあるときは、TIME/VALUE ダイアルで“?”を表示させます。

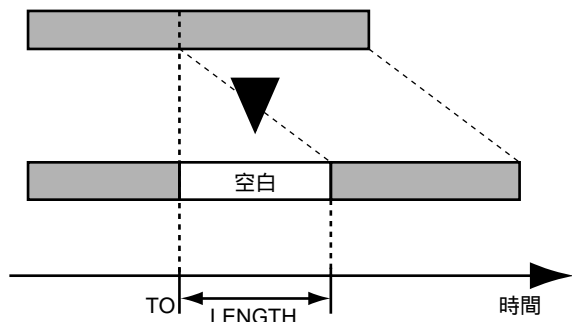
“?”が1つでもある行は、入れ替えは実行されません。

6. トラックの指定が終わったら、[CURSOR] を押して“GO”アイコンにカーソルを移動させ [ENTER] を押します。
入れ替えが実行されます。
7. [EXIT] を数回押して、レベル・メーター表示画面に戻します。

演奏に空白を入れる ～トラック・インサート

指定位置に空白を挿入します。

録音データの途中にフレーズを追加したいときは、そのフレーズの長さだけ空白を追加し、空白部分にフレーズを録音してください。



挿入先の前後には、1.0 秒より短い音を残さないでください。1.0 秒以内の音が残っても、その音は鳴りません。

1. [UTILITY] を押します。
2. CURSOR [◀] [▶] を押してトラック・エディット・アイコンを選択し、[ENTER] を押します。

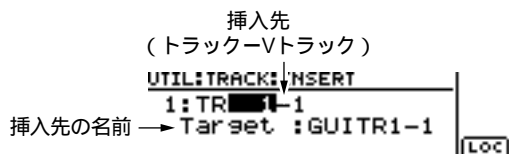


3. CURSOR [◀] [▶] を押してトラック・インサート・アイコンを選択し、[ENTER] を押します。

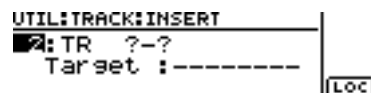


トラック・インサート画面が表示され、挿入先のトラック/Vトラックが選択できる状態になります。

4. CURSOR [◀] [▶] と TIME/VALUE ダイアルを使って、挿入先のトラック/Vトラックを選択します。
選択したトラックに名前が付けられている場合はトラック・ネームが表示されます。



5. 他にも同じ設定 (位置、長さ) で挿入したいトラックがあるときは、CURSOR [◀] を数回押して以下の位置にカーソルを合わせ、TIME/VALUE ダイアルを回します。



新しい挿入先のトラックが指定できるようになります。

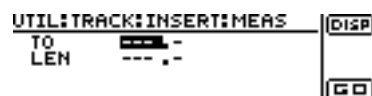
挿入を取り消したいトラックがあるときは、TIME/VALUE ダイアルで “?” を表示させます。

“?” が 1 つでもある行は挿入は実行されません。

TIME/VALUE ダイアルで “*” を選ぶと、すべてのトラックまたはすべての V トラックを対象とすることができます。

すべてのトラックのすべての V トラックを対象にしたいときは “* - *” と設定してください。

6. 空白を挿入する位置と空白の長さを指定します。
[CURSOR] を押して “LOC” にカーソルを移動させ [ENTER] を押すと、トラック・インサート (LOCATE) 画面が表示されます。



このとき、“DISP” を選択して [ENTER] を押すと、押すたびに指定方法 (小節、時刻) を切り替えることができます。

以下の項目を設定してください。

START (スタート・ポイント):

空白を挿入する位置を指定します。

LENGTH (レングス):

空白の長さを指定します。

上記の項目を時刻で指定した後で、小節表示に切り替えた場合、現在の表示位置と実際の位置がずれていることを示す “+” が表示されることがあります。小節を使って指定する場合は、小節表示の画面の中で TIME/VALUE ダイアルを使って指定すれば、ずれを無くすることができます。

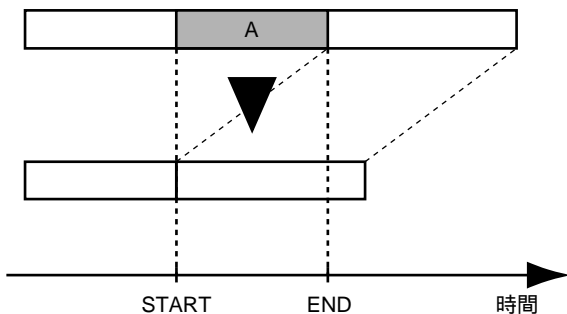
7. 設定が終わったら [CURSOR] を押して “GO” アイコンにカーソルを移動させ [ENTER] を押します。空白が挿入されます。
8. [EXIT] を数回押して、レベル・メーター表示画面に戻します。

演奏を削除してつなく ～トラック・カット

指定範囲の録音データを削除します。

この操作で録音データを削除した場合、削除した録音データの後ろに録音データがあると、削除した分だけ前に詰まります。

テープ・レコーダーに例えると、オーディオ・テープの不要部分をはさみで切り取り、つなぎ合わせるようなものです。

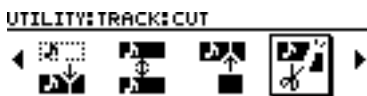


削除範囲の前後には、1.0 秒より短い音を残さないでください。1.0 秒以内の音が残っても、その音は鳴りません。

1. [UTILITY] を押します。
2. CURSOR [◀] [▶] を押してトラック・エディット・アイコンを選択し、[ENTER] を押します。



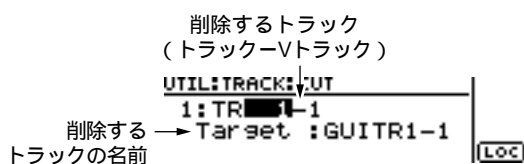
3. CURSOR [◀] [▶] を押してトラック・カット・アイコンを選択し、[ENTER] を押します。



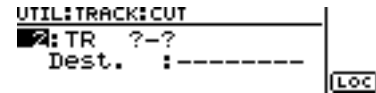
トラック・カット画面が表示され、録音データを削除するトラック/Vトラックが選択できる状態になります。

4. CURSOR [◀] [▶] と TIME/VALUE ダイアルを使って、削除するトラック/Vトラックを選択します。

選択したトラックに名前が付けられている場合はトラック・ネームが表示されます。



5. 他にも同じ設定 (範囲) で削除したいトラックがあるときは、CURSOR [◀] を数回押して以下の位置にカーソルを合わせ、TIME/VALUE ダイアルを回します。



新しい削除先のトラックを指定してください。

削除を取り消したいトラックがあるときは、TIME/VALUE ダイアルで “ ? ” を表示させます。

“ ? ” が 1 つでもある行は削除は実行されません。

TIME/VALUE ダイアルで “ * ” を選ぶと、すべてのトラックまたはすべての V トラックを対象とすることができます。

すべてのトラックのすべての V トラックを対象にしたいときは “ * - * ” と設定してください。

6. 削除範囲を指定します。

[CURSOR] を押して “ LOC ” にカーソルを移動させ [ENTER] を押すと、トラック・カット (LOCATE) 画面が表示されます。



このとき、“ DISP ” を選択して [ENTER] を押すと、押すたびに指定方法 (小節、時刻、マーカー) を切り替えることができます。

次の項目を設定してください。

START (スタート・ポイント):

削除したい録音データの先頭位置を指定します。

END (エンド・ポイント):

削除したい録音データの終了位置を指定します。

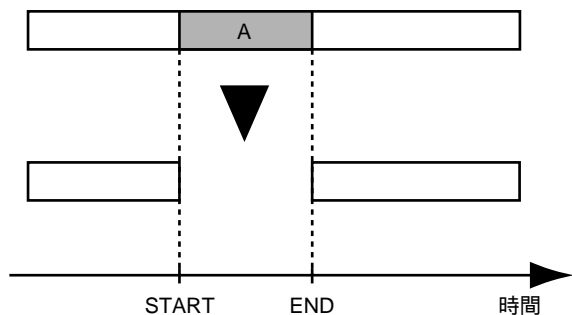
上記の項目を時刻で指定した後で、小節やマーカー表示に切り替えた場合、現在の表示位置と実際の位置がずれていることを示す “ + ” が表示されることがあります。小節やマーカーを使って指定する場合は、それぞれの画面の中で TIME/VALUE ダイアルを使って指定すれば、ずれを無くすることができます。

曲の先頭から最後までを削除範囲としたい場合は、“ ALL ” アイコンを選んで [ENTER] を押します。

7. 設定が終わったら [CURSOR] を押して “ GO ” アイコンにカーソルを移動させ [ENTER] を押します。削除が実行されます。
8. [EXIT] を数回押して、レベル・メーター表示画面に戻します。

演奏を消去する ～トラック・イレース

指定範囲の録音データを消去します。この操作で録音データを消去した場合、消去した録音データの後ろに録音データがあっても、前に詰まることはありません。テープ・レコーダーに例えると、不要な部分に無音録音するようなものです。



消去範囲の前後には、1.0 秒より短い音を残さないでください。1.0 秒以内の音が残っても、その音は鳴りません。

1. [UTILITY] を押します。
2. CURSOR [◀] [▶] を押してトラック・エディット・アイコンを選択し、[ENTER] を押します。

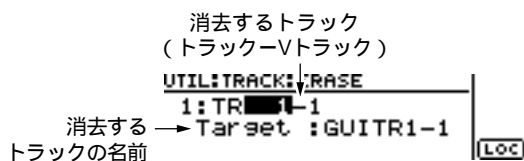


3. CURSOR [▶] を押してトラック・イレース・アイコンを選択し、[ENTER] を押します。

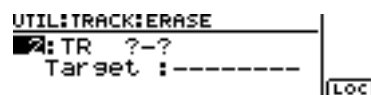


トラック・イレース画面が表示され、録音データを消去するトラック/Vトラックが選択できる状態になります。

4. CURSOR [◀] [▶] と TIME/VALUE ダイアルを使って、消去するトラック/Vトラックを選択します。選択したトラックに名前が付けられている場合はトラック・名前が表示されます。



5. 他にも同じ設定(範囲)で消去したいトラックがあるときは、CURSOR [◀] を数回押して以下の位置にカーソルを合わせ、TIME/VALUE ダイアルを回します。



新しく消去したいトラックを指定してください。

消去を取り消したいトラックがあるときは、TIME/VALUE ダイアルで“?”を表示させます。

“?”が1つでもある行は消去は実行されません。

TIME/VALUE ダイアルで“*”を選ぶと、すべてのトラックまたはすべてのVトラックを対象とすることができます。

すべてのトラックのすべてのVトラックを対象にしたいときは“*-*”と設定してください。

6. 消去範囲を指定します。

[CURSOR] を押して“LOC”にカーソルを移動させ [ENTER] を押すと、トラック・イレース (LOCATE) 画面が表示されます。



このとき、“DISP”を選択して [ENTER] を押すと、押すたびに指定方法(小節、時刻、マーカー)を切り替えることができます。

次の項目を設定してください。

START (スタート・ポイント):

消去したい録音データの先頭位置を指定します。

END (エンド・ポイント):

消去したい録音データの終了位置を指定します。

曲の先頭から最後までを消去範囲としたい場合は、“ALL”アイコンを選んで [ENTER] を押します。

7. 設定が終わったら [CURSOR] を押して“GO”アイコンにカーソルを移動させ [ENTER] を押します。消去が実行されます。
8. [EXIT] を数回押して、レベル・メーター表示画面に戻します。

録音 / 編集を元に戻す

? アンドゥ/リドゥとは

演奏を録音する際、思ったように録音できなかったり、編集の設定が間違っていたりして、操作をやりなおしたいことがあります。このようなときは、「**アンドゥ機能**」を使います。アンドゥとは、操作を取り消して元の状態に戻すことをいいます。アンドゥ操作を取り消すときは、「**リドゥ機能**」を使います。

たとえば、パンチ・イン・レコーディングの操作で、同じ箇所の録音を続けて2回行ったとします。その後、直前の録音を取り消して1回目の録音が終わったときの状態に戻したいときは、アンドゥを実行します。

アンドゥをした後に、アンドゥを取り消して2回目の録音が終わったときの状態に戻したいときは、リドゥを実行します。


アンドゥを実行した後は、リドゥしか実行できません。

アンドゥを実行した後で録音を行ったり、他の曲を選ぶなどの操作で曲のデータが保存されると、リドゥは実行できなくなります。

録音、編集を取り消す～アンドゥ

1. [UNDO/REDO] を押します。
“ Undo? ” と表示されます。
2. アンドゥを実行するときは [YES] を押します。
[YES] を押すと、直前に行った録音や編集操作が元の状態に戻ります。
中止したいときは [NO] を押します。

アンドゥを取り消す～リドゥ

直前に行ったアンドゥを取り消したいときは、リドゥを実行します。リドゥが可能な場合は、レベル・メーター表示画面の上部にリドゥ・アイコン () が表示されます。

1. [UNDO/REDO] を押します。
“ Redo? ” と表示されます。
2. リドゥを実行するときは [YES] を押します。
[YES] を押すと、直前のアンドゥ操作を取り消します。
中止したいときは [NO] を押します。

録音した曲を操作する

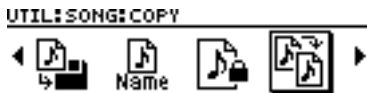
曲を複製（コピー）する ～ソング・コピー～

ディスクに保存されている曲を、現在使用しているディスク、または別のディスクにコピーします。

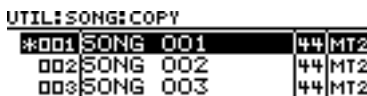
1. [UTILITY] を押します。
2. CURSOR [◀] [▶] を押してソング・アイコンを選択し、[ENTER] を押します。



3. CURSOR [◀] [▶] を押してソング・コピー・アイコンを選択し、[ENTER] を押します。



現在使用しているディスクに保存されている曲の一覧が表示されます。



4. CURSOR [▲] [▼] を押してコピー元の曲を選択し、[ENTER] を押します。

現在使用している曲の頭には “ * ” が付いています

録音・編集、またはミキサー部の設定やエフェクトのソング・パッチ (P.86) を変更した場合

“ Save Current? ” と表示されます。

現在使用している曲やミキサーの状態、ソング・パッチの変更などを保存してからソング・コピーを実行したい場合は [YES] 保存せずにソング・コピーを実行したい場合は [NO] を押します。

保存せずにソング・コピーを実行した場合、現在の曲に対して、前回保存してから今回までに行った録音、編集作業の全てと、現在のミキサー部の設定状態やソング・パッチの変更は保存されません。ご注意ください。

“ Select Dest. Disk ” と表示されます。

5. コピー先のディスクを選択します。
現在使用しているディスクに保存するときは “ CURRENT ” を、別のディスクに保存するときは “ OTHER ” を選択します。

ここでは別のディスクに保存する場合について説明していきますので、“ OTHER ” を選択して [ENTER] を押します。

“ CURRENT ” を選択して [ENTER] を押した場合は、コピーが終了すると “ Complete! ” と表示され、レベル・メーター画面に戻ります。ディスクの入れ替えなどはありません。

ソング・コピーを実行すると、コピー先の曲の番号は、未使用の曲の番号の中で最も小さいものが選ばれます。

“ OTHER ” を選択すると、現在使用しているディスクが取り出され、“ Insert Dest. Disk! ” と表示されます。

6. イニシャライズ済みのコピー先ディスクを挿入します。

コピーが開始されます。

イニシャライズされていないディスクを挿入した場合は、イニシャライズするかどうかを尋ねてきます。「ディスクを入れる」(P.27) を参照して操作してください。

7. コピー先のディスクが取り出され、“ Insert Source Disk! ” と表示されます。

8. コピー元のディスクを挿入します。

コピーするデータ量が多い場合は、1回でコピーすることができませんので、何回かディスクを入れ替える操作が必要になります。ディスク入れ替えの作業量はディスプレイに “ % ” で表示されます。

9. コピーが終了するまで、画面の指示どおりにディスクを入れ替えます。

コピー中に [EXIT] を押すと、コピーの中止ができます。その場合でも、画面の指示に従ってディスクを入れ替えてください。

コピーが終了すると、“ Complete! ” と表示され、レベル・メーター画面に戻ります。

< “ Disk Full! ” と表示されたら >

コピー中にこのメッセージが表示された場合、コピー先のディスクの空き容量が不足しています。コピー先ディスクの不要なデータを削除するか、または他のディスクにコピーしてください。

曲を消す～ソング・イレース

ディスクに保存されている曲を消去します。

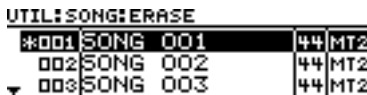
1. [UTILITY] を押します。
2. CURSOR [◀] [▶] を押してソング・アイコンを選択し、[ENTER] を押します。



3. CURSOR [◀] [▶] を押してソング・イレース・アイコンを選択し、[ENTER] を押します。



ディスクに保存されている曲の名前が表示されます。



4. CURSOR [▲] [▼] を押して消去したい曲を選び [ENTER] を押します。

現在使用している曲の頭には“*”が付いています。

“Erase Song OK?” と表示されます。

5. [YES] を押します。

現在使用している曲以外を選択した場合

録音・編集、またはミキサー部の設定やエフェクトのソング・パッチ (P.86) を変更した場合は“ Save Current?” と表示されます。

現在使用している曲やミキサーの状態やソング・パッチの変更などを保存してからソング・イレースを実行したい場合は [YES] 保存せずにソング・イレースを実行したい場合は [NO] を押します。

保存せずにソング・イレースを実行した場合、現在の曲に対して、前回保存してから今回までに行った録音、編集作業の全てと、現在のミキサー部の設定状態やソング・パッチの変更は保存されません。ご注意ください。

ソング・イレースが実行されます。

現在使用している曲を消去したあとは、ディスクの中で最も小さい番号の曲が選ばれます。

全ての曲が消去されると、自動的に新しい曲が作られます。このときデータ・タイプ (P.28) は STANDARD (MT2) が選ばれます。

ディスク容量を節約する～ソング・オプティマイズ

? ソング・オプティマイズとは

オーバー・ダビングやパンチ・イン/アウトを行った場合、ディスクには書き替える前の録音データが消えないで残っています。場合によっては、この不要なデータのメモリー使用量が無視できなくなり、ディスクのメモリーが必要以上に使われることとなります。その結果、見かけ上の録音できる時間が短くなってしまいます。

ソング・オプティマイズを行うことで、不要なデータをディスクから消去し、ディスクの空き容量を増やすことができます。

1. [UTILITY] を押します。
2. CURSOR [◀] [▶] を押してソング・アイコンを選択し、[ENTER] を押します。



3. CURSOR [▶] を押してソング・オプティマイズ・アイコンを選択し、[ENTER] を押します。



“Optimize Song?” と表示されます。

4. [YES] を押して、ソング・オプティマイズを実行します。

状況によっては、オプティマイズが終わるまでにある程度の時間がかかります。これは故障ではありません。オプティマイズが終わるまで電源を切らないでください。

オプティマイズを実行した場合、アンドゥ機能を使ってオプティマイズ前の状態に戻すことはできません。

曲を保護する～ソング・プロテクト

せっかく曲をディスクへ保存しても、間違えて上書き録音してしまったり、演奏そのものを消してしまうことも考えられます。このようなときのために、曲のデータを書き替えないように保護しておくことができます（ソング・プロテクト）。

曲を保護するには

1. [UTILITY] を押します。
2. CURSOR [◀] [▶] を押してソング・アイコンを選択し、[ENTER] を押します。



3. CURSOR [◀] [▶] を押してソング・プロテクト・アイコンを選択し、[ENTER] を押します。



“ Protect Off/On? ” と表示されます。

4. CURSOR [▶] を押して“ ON ”アイコンを選択し、[ENTER] を押します。

録音・編集、またはミキサー部の設定やエフェクトのソング・バッチ (P.86) を変更した場合

“ Save Current? ” と表示されます。

現在使用している曲やミキサーの状態などを保存してからプロテクト(保護)をかけたいときは、[YES] を押します。

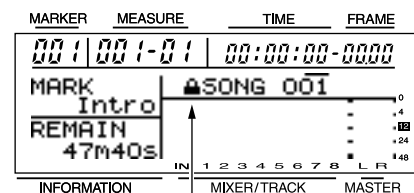
保存せず、以前に曲を保存したときの状態でプロテクトをかけたいときは、[NO] を押します。

保存せずにソング・プロテクトを実行した場合、現在の曲に対して、前回保存してから今回までに行った録音、編集作業の全てと、現在のミキサー部の設定状態は保存されません。ご注意ください。

5. ソング・プロテクトが実行されます。

“ Complete! ” と表示され、レベル・メーター画面に戻ります。

曲にプロテクトがかかると、画面にソング・プロテクト・マークが表示されます。



ソング・プロテクト・マーク

曲の保護を解除するには

1. 「曲を保護するには」の手順1～3と同じ操作を行います。

“ Protect Off/On? ” と表示されます。

2. CURSOR [◀] を押して“ OFF ”アイコンを選択し、[ENTER] を押します。

3. 曲のプロテクトが外れます。

“ Complete! ” と表示され、レベル・メーター画面に戻ります。

曲に名前を付ける～ソング・ネーム

新しく曲を作ると、“SONG 001”のような名前が自動的に付けられます。しかし、これではどのような曲なのか区別が難しくなります。曲ごとに名前を付け、管理が簡単にできるようにすることをお奨めします。

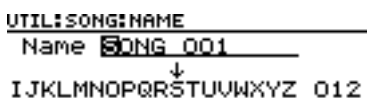
1. [UTILITY] を押します。
2. CURSOR [◀][▶] を押してソング・アイコンを選択し、[ENTER] を押します。



3. CURSOR [◀][▶] を押してソング・ネーム・アイコンを選択し、[ENTER] を押します。



曲の名前(ソング・ネーム)が表示されます。



4. CURSOR [◀][▶] を押して、変更したい文字にカーソルを移動します。
5. TIME/VALUE ダイアルを回して文字を選びます。
6. [EXIT] を数回押して、レベル・メーター表示画面に戻します。

曲を保存する～ソング・ストア

BR-8 では、曲のデータとして以下の内容を保存することができます。

録音データ

インサート・エフェクトのソング・パッチ (S01 ~ S50)

ミキサーの状態

これらは、録音やパッチ書き込みなどの操作後すぐに保存されるのではなく、曲を保存したり電源を自動的に切る際に、ディスクに保存されます。

普段は、必要に応じて保存を確認するメッセージが画面に表示されますので、特に意識する必要はありませんが、現在の曲の状態ですべてにディスクに保存したい場合には、次の操作を行ってください。

1. [UTILITY] を押します。
2. CURSOR [◀][▶] を押してソング・アイコンを選択し、[ENTER] を押します。



3. CURSOR [◀][▶] を押してソング・ストア・アイコンを選択し、[ENTER] を押します。



“ Save Current? ” と表示されます。

4. 現在使用している曲の録音データや、ソング・パッチ、ミキサーの状態などを保存したいときは [YES] を押します。

保存を中止する場合は [NO] を押します。

Roland VS シリーズとデータをやり取りする～ソング・コンバート

本機 (BR-8) と Roland VS シリーズ (VS-1680/880EX/880/840EX/840) の間で、曲のデータを直接やり取りすることはできません。やり取りができるようにするには、曲のデータを変換 (ソング・コンバート) する必要があります。

VS-1680 や VS-880EX と曲のデータをやり取りする場合は、一旦 VS-880 用にデータを変換する必要があります。VS-1680 や VS-880EX で作った曲を BR-8 用に変換する場合は、VS-1680 や VS-880EX で一旦 VS-880 用にデータを変換したものを Zip ディスクに書き込み、これを BR-8 に挿入してさらに変換 (VS-880 → BR-8) を行います。

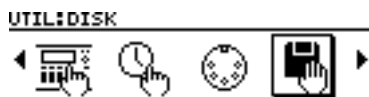
逆に、BR-8 で作った曲を VS-1680 や VS-880EX 用に変換する場合は、BR-8 で一旦 VS-880 用にデータを変換したものを Zip ディスクに書き込み、これを VS-1680 や VS-880EX に接続した Zip ドライブに挿入してさらに変換 (VS-880 → VS-1680 または VS-880EX) を行います。

VS-880 とデータをやり取りする～ソング・コンバート (880 → BR-8)

曲のデータを変換して、VS-880 とデータをやり取りできるようにします。ここでは、VS-880 で作成した曲のデータを BR-8 で扱えるように変換する手順を説明します。

BR-8 / VS-880 間でやり取りできる曲のデータは、互いに対応しているデータ・タイプ (VS シリーズではレコーディング・モード) (MT2, LV1) とサンプル・レート (44.1 kHz) で作成した曲のデータだけです。(BR-8 のデータ・タイプ “LV1” は VS-880 のレコーディング・モード “LIV” に対応しています。) また、変換される内容は、曲の名前と録音データとその録音データがどの Vトラックに録音されているかという3つの情報だけです。その他の情報 (システムに関する設定、ミキサーに関する設定、曲に付けたマークなど) は互換性がありません。

1. [UTILITY] を押します。
2. CURSOR [◀][▶] を押してディスク・アイコンを選択し、[ENTER] を押します。



3. CURSOR [◀][▶] を押してソング・コンバート・アイコンを選択し、[ENTER] を押します。



録音・編集、またはミキサー部の設定やエフェクトのソング・パッチ (P.86) を変更した場合

“ Save Current? ” と表示されます。

現在使用している曲やミキサーの状態やソング・パッチの変更などを保存してからコンバートを実行したい場合は [YES] 保存せずにコンバートを実行したい場合は [NO] を押します。

保存せずにソング・コンバートを実行した場合、現在の曲に対して、前回保存してから今回までに行なった録音、編集作業の全てと、現在のミキサー部の設定状態やソング・パッチの変更は保存されません。ご注意ください。

“ Select Convert Type. ” と表示されます。

4. CURSOR [◀][▶] を押して、コンバート・タイプを選びます。
ここでは、880 → BR-8 のアイコンを選択して、[ENTER] を押します。



ディスクが取り出され、“ Insert VS-880 Disk! ” と表示されます。

5. VS-880 で作成した曲の入っているディスク (VS-880 ディスク) を挿入します。
VS-880 で作成された曲の一覧が表示されます。
6. CURSOR [△][▽] を押してコンバートしたい曲にカーソルを合わせ、[ENTER] を押します。
VS-880 ディスクが取り出され、“ Insert BR-8 Disk! ” と表示されます。

7. イニシャライズ済みのコンバート先ディスクを挿入します。

コンバートが開始されます。

イニシャライズされていないディスクを挿入した場合は、イニシャライズするかどうか尋ねてきます。「ディスクを入れる」(P.27)の項を参照して操作してください。コンバート先のディスクが取り出され、“Insert VS-880 Disk!”と表示されます。

8. コンバート元の VS-880 ディスクを挿入します。

変換するデータ量が多い場合は、1回で変換することができませんので、何回かディスクを入れ替える操作が必要になります。ディスク入れ替えの作業量はディスプレイに“%”で表示されます。

9. コンバートが終了するまで、画面の指示どおりにディスクを入れ替えます。

コンバート中に [EXIT] を押すとコンバートの中止ができます。その場合でも、画面の指示に従ってディスクを入れ替えてください。

コンバートが終了すると“Complete!”と表示され、レベル・メーター画面に戻ります。

VS-840 とデータをやり取りする～ソング・コンバート (840 BR-8)

曲のデータを変換して、VS-840 とデータをやり取りできるようにします。ここでは、VS-840 で作成した曲のデータを BR-8 で扱えるように変換する手順を説明します。

BR-8 / VS-840 間でやり取りできる曲のデータは、互に対応しているデータ・タイプ (VS シリーズではレコーディング・モード) (MT2, LV1, LV2) とサンプル・レート (44.1 kHz) で作成した曲のデータだけです。また、変換される内容は、曲の名前と録音データとその録音データがどの Vトラックに録音されているかという3つの情報だけです。その他の情報 (システムに関する設定、ミキサーに関する設定、曲に付けたマークなど) は互換性がありません。

1. [UTILITY] を押します。
2. CURSOR [◀][▶] を押してディスク・アイコンを選択し、[ENTER] を押します。



3. CURSOR [◀][▶] を押してソング・コンバート・アイコンを選択し、[ENTER] を押します。



録音・編集、またはミキサー部の設定やエフェクトのソング・パッチ (P.86) を変更した場合

“Save Current?”と表示されます。

現在使用している曲やミキサーの状態やソング・パッチの変更などを保存してからコンバートを実行したい場合は [YES] 保存せずにコンバートを実行したい場合は [NO] を押します。

保存せずにソング・コンバートを実行した場合、現在の曲に対して、前回保存してから今回までに行なった録音、編集作業の全てと、現在のミキサー部の設定状態やソング・パッチの変更は保存されません。ご注意ください。

“Select Convert Type.”と表示されます。

4. CURSOR [◀][▶] を押して、コンバート・タイプを選びます。

ここでは、840 BR-8のアイコンを選択して、[ENTER] を押します。



ディスクが取り出され、“Insert VS-840 Disk!”と表示されます。

5. VS-840 で作成した曲の入っているディスク (VS-840 ディスク) を挿入します。

VS-840 で作成された曲の一覧が表示されます。

6. CURSOR [△] [▽] を押してコンバートしたい曲にカーソルを合わせ、[ENTER] を押します。

VS-840 ディスクが取り出され、“Insert BR-8 Disk!” と表示されます。

7. イニシャライズ済みのコンバート先ディスクを挿入します。

コンバートが開始されます。

イニシャライズされていないディスクを挿入した場合は、イニシャライズするかどうか尋ねてきます。「ディスクを入れる」(P.27)の項を参照して操作してください。コンバート先のディスクが取り出され、“Insert VS-840 Disk!” と表示されます。

8. コンバート元の VS-840 ディスクを挿入します。

変換するデータ量が多い場合は、1 回で変換することができませんので、何回かディスクを入れ替える操作が必要になります。ディスク入れ替えの作業量はディスプレイに“%”で表示されます。

9. コンバートが終了するまで、画面の指示どおりにディスクを入れ替えます。

コンバート中に [EXIT] を押すとコンバートの中止ができます。その場合でも、画面の指示に従ってディスクを入れ替えてください。

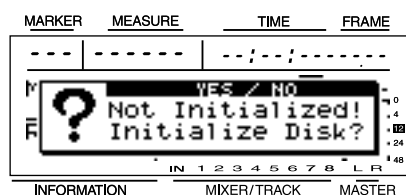
コンバートが終了すると“Complete!”と表示され、レベル・メーター画面に戻ります。

BR-8 で作成した曲のデータを VS シリーズで扱うには

BR-8 で作成した曲のデータを VS-880 または 840 で扱えるように変換するときには、VS-880 または 840 のフォーマットでイニシャライズしたディスクが必要です。

BR-8 VS-880 の場合

“Insert VS-880 Disk!” と表示された時に VS-880 のフォーマットでイニシャライズしていないディスクを挿入すると、次のような画面が表示されます。



VS-880 のフォーマットでイニシャライズをするかどうかを尋ねてきますので、以下の手順で操作してください。

1. ディスクをイニシャライズする場合は [YES] を、イニシャライズしない場合は [NO] を押します。
[NO] を押した場合は、挿入されているディスクが取り出されます。

△ ご注意!

ディスクをイニシャライズすると、ディスクの内容はすべて失われます。イニシャライズする場合は、十分に確認をした上で行なってください。

2. コンバートが終了するまで、画面の指示どおりにディスクを入れ替えます。
3. コンバート作業が終了したら、[EXIT] を数回押してレベル・メーター表示画面に戻します。

ディスクを初期化する～ディスク・イニシャライズ

店頭などでお買い求めになられたディスクや、コンピューターで使用していたディスクを本機で使用するためには、ディスクをイニシャライズ（初期化）する必要があります。市販されているディスクはコンピューター用にフォーマットされており、コンピューターで使用する場合と本機で使用する場合とではディスクのフォーマットが異なるためです。

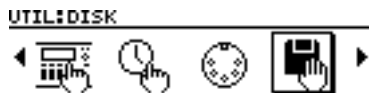
ご注意!

ディスク・イニシャライズを実行すると、ディスクの内容は失われますのでご注意ください。

ご注意!

本機に付属しているディスクはディスク・イニシャライズしないでください。デモ・ソングのデータが失われてしまいます。

1. [UTILITY] を押します。
2. CURSOR [◀] [▶] を押してディスク・アイコンを選択し、[ENTER] を押します。



3. CURSOR [▶] を押してディスク・イニシャライズ・アイコンを選択し、[ENTER] を押します。



“ Physical Format ” と表示されます。

4. 物理フォーマットするかどうかを TIME/VALUE ダイアルで選択します。

通常は “ OFF ” に設定します。

本機にディスクを挿入したときに “ Protected Disk! ” と表示されて書き込みができなかったディスクをイニシャライズするときは “ ON ” に設定します。

5. CURSOR [▼] を押して “ GO ” アイコンにカーソルを移動させ [ENTER] を押します。

“ Sure? ” と確認のメッセージが表示されます。

イニシャライズを中止する場合は、[NO] を押します。

6. [YES] を押します。

イニシャライズが正常に終了すると、レベル・メーター画面に戻ります。

ご注意!

“ Physical Format ” で “ ON ” を選択してイニシャライズする場合、10 分程度の時間がかかります。これは故障ではありません。イニシャライズの進行状況はディスプレイに表示されますので、イニシャライズが終わるまで電源を切らないでください。

イニシャライズが実行されると、自動的に新しい曲が作られます。このときデータ・タイプは STANDARD (MT2) が選ばれます。

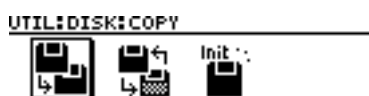
ディスクの複製を作る～ディスク・コピー

現在使用しているディスクに保存されているデータを、すべて別のディスクにコピーします。

1. [UTILITY] を押します。
2. CURSOR [◀][▶] を押してディスク・アイコンを選択し、[ENTER] を押します。



3. CURSOR [◀] を押してディスク・コピー・アイコンを選択し、[ENTER] を押します。



録音・編集、またはミキサー部の設定やエフェクトのソング・パッチ (P.86) を変更した場合

“Save Current?” と表示されます。

現在使用している曲やミキサーの状態やソング・パッチの変更などを保存してからディスク・コピーを実行したい場合は [YES]、保存せずにディスク・コピーを実行したい場合は [NO] を押します。

保存せずにディスク・コピーを実行した場合、現在の曲に対して、前回保存してから今回までに行なった録音、編集作業の全てと、現在のミキサー部の設定状態やソング・パッチの変更は保存されません。ご注意ください。

コピー元となる現在のディスクが取り出され、“Insert Dest. Disk!” と表示されます。

4. コピー先の新しいディスクを挿入します。
ディスクを挿入するとディスク・コピーが実行されます。
コピー先のディスクが取り出され、“Insert Source Disk!” と表示されます。
5. コピー元のディスクを挿入します。
ディスクの入れ替えを約 130 回行いますので、約 30 分の時間を要します。
ディスク入れ替えの作業量はディスプレイに “%” で表示されます。

6. コピーが終了するまで、画面の指示どおりにディスクを入れ替えます。

コピー中に [EXIT] を押すとコピーが中止されます。その場合でも、画面の指示に従ってディスクを入れ替えてください。

コピーが終了すると “Complete!” と表示され、レベル・メーター画面に戻ります。

自動的に停止させる～マーカー・ストップ

マークの位置で、曲の再生を自動的に停止させることができます。停止したあと再生させると、次のマークまで再生し、再び自動的に停止します。

1. [UTILITY] を押します。
2. CURSOR [◀] [▶] を押してシステム・アイコンを選択し、[ENTER] を押します。



3. CURSOR [▼] を押して “ Marker Stop ” の位置にカーソルを合わせ、TIME/VALUE ダイアルで “ ON ” を選びます。

Marker Stop (マーカー・ストップ)

・OFF :

曲を自動停止させずに再生する場合は、“ OFF ” にします。

・ON :

マークが付いている位置で曲を自動停止させる場合は、“ ON ” にします。

4. [EXIT] を数回押して、レベル・メーター表示画面に戻します。

デジタル・コピーを禁止したマスター・テープを作る

BR-8 から DAT レコーダーなどへデジタルでミックス・ダウンするときに、ミックス・ダウンされたテープから別の DAT レコーダーなどへのデジタル・コピーを禁止することができます。

1. [UTILITY] を押します。
2. CURSOR [◀] [▶] を押してシステム・アイコンを選択し、[ENTER] を押します。



3. CURSOR [▲] [▼] を押して “ D.CpyProtect ” の位置にカーソルを合わせ TIME/VALUE ダイアルで “ ON ” を選びます。

D.CpyProtect (デジタル・コピー・プロテクト)

デジタルでミックス・ダウンしたテープのデジタル・コピーを禁止するかどうかを設定します。

・ OFF :

デジタル・コピーを許可します。

・ ON :

デジタル・コピーを禁止します。

4. [EXIT] を数回押して、レベル・メーター表示画面に戻します。
5. BR-8からDATレコーダーなどへデジタルでミックス・ダウンします (P.36)

このマスター・テープから、さらに別の DAT レコーダーなどへデジタル・コピーすることはできなくなります。

一部の DAT レコーダーには、SCMS に対応していないものや、CD プレーヤーとデジタル接続できないものがあります。そのような DAT レコーダーをお使いの場合、D.CpyProtect を “ ON ” にすると、BR-8 のデジタル出力を DAT レコーダーへ録音することはできません。D.CpyProtect を “ OFF ” にしてお使いください。

? SCMS とは

「SCMS」は「Serial Copy Management System」の略です。これは、DAT レコーダーや MD レコーダーなどの民生用デジタル・オーディオ機器において、デジタル接続による二世世代以降の録音を禁止し、制作者の著作権を保護する機能です。この機能を持つデジタル・レコーダーにデジタル接続で録音した場合、デジタル・オーディオ信号といっしょに、SCMS のための符号も記録されます。この符号が記録されているデジタル・オーディオ信号からは、再びデジタル接続で録音することができません。

テンポを設定する

? テンポ・マップとは

曲のテンポは「テンポ・マップ」で設定します。テンポ・マップはテンポの変化を小節単位で設定するもので、指定の小節から「この拍子」の「このテンポ」に変えるという情報が記録されています。テンポ・マップは曲の頭から順に、テンポ・マップ 1、テンポ・マップ 2、テンポ・マップ 3 と番号が付けられます。

曲にはあらかじめテンポ・マップ 1 が設定されており、このテンポ・マップ 1 で曲の初期テンポを決めます。途中の小節からテンポを変えたいときは、新たにテンポ・マップを作成し、指定の小節からテンポが変わるように順番に設定していきます。テンポ・マップは 50 個まで作成できます。

また、テンポ・マップを使うことで、リズム・ガイドのテンポを変化させるだけでなく、リズム・パターンを切り替えることもできます (P.71)。



テンポ・マップを作る

1. [UTILITY] を押します。
2. CURSOR [◀][▶] を押してテンポ・マップ・アイコンを選択し、[ENTER] を押します。



テンポ・マップの設定画面になります。

以下の表示では、テンポ・マップ 1 が 1 小節目から始まり、4/4 拍子、4 分音符 =120 のテンポに設定されていることを示しています。

NO	MEAS	BEAT	PTN	TEMPO
1	1	4/4	01	120.0
2	---	---	---	<NEW>
3	---	---	---	<NEW>

3. テンポと拍子を設定します。

CURSOR [◀][▶] を押して変更したい値を選び、TIME/VALUE ダイアルを回して値を変更します。

テンポ・マップ 1 の開始小節は変更できません。

・MEAS (メジャー):

テンポ・マップの開始小節 (1 ~ 999) を設定します。ディスプレイに表示される小節と拍、リズム・ガイド音、BR-8 から送信される MIDI クロックは、この小節の設定にしたがいます。

・BEAT (ビート):

テンポ・マップの拍子 (1/1 ~ 8/1、1/2 ~ 8/2、1/4 ~ 8/4、1/8 ~ 8/8) を設定します。ディスプレイに表示される拍、リズム・ガイド音、BR-8 から送信される MIDI クロックは、この拍子の設定にしたがいます。

・TEMPO (テンポ):

テンポ・マップのテンポ (25.0 ~ 250.0) を設定します。ディスプレイに表示される小節と拍、リズム・ガイドのテンポ、BR-8 から送信される MIDI クロックは、このテンポの設定にしたがいます。

・PTN (パターン):

リズム・ガイドのパターンを設定します。

このときパターンを“OFF”に設定すると、リズム・ガイドの音をミュート (消音) することができます。

メモ

リズム・ガイドには、メトロノームを含んださまざまなタイプのリズム・パターンがあらかじめ内蔵されています。リズム・ガイドのリズム・パターンについては、別紙の「リズム・パターン・リスト」をご覧ください。

4. CURSOR [▼] を押して、次のテンポ・マップの“NEW”を選択します。
5. 必要に応じて、手順 3 ~ 4 を繰り返します。
テンポ・マップを削除したい場合は、消したいテンポ・マップの行にカーソルを合わせ、CURSOR [▶] を押して“DEL”を選択します。[ENTER] を押すと、指定された行のテンポ・マップが削除されます。
テンポ・マップ 1 は削除できません。
6. テンポ・マップの設定を終えたら [EXIT] を数回押してレベル・メーター表示画面に戻します。
7. テンポ・マップを使用するには、リズム・ガイドの制御方法を変更する必要があります。
詳しくは次項の「テンポ・マップでリズム・ガイドを制御する」(P.71) をご覧ください。

テンポ・マップでリズム・ガイドを制御する

1. [PATTERN/TEMPO] を押します。
2. CURSOR [△] を押して “ Beat ” を選択し、TIME/VALUE ダイアルを回して “ TEMPO MAP ” に設定します。
テンポ・マップに合わせてリズム・ガイドが動くようになります。
3. [EXIT] を数回押して、レベル・メーター表示画面に戻します。

メモ

外部 MIDI 音源でリズム・ガイドを鳴らすこともできます。詳しくは「外部 MIDI 音源でリズム・ガイドを鳴らす」(P.72)をご覧ください。

テンポ・マップにオフセットを付けるには

録音を始めた時刻を先頭にして、テンポ・マップを作ることができます。

テンポ・マップは、“ 00:00:00-00.00 ” を先頭として作成されます。しかし実際には、“ 00:00:00-00.00 ” から録音されることはほとんどありません。

たとえば、“ 00:00:10-00.00 ” から録音を始めたいようなときに、テンポ・マップの先頭を “ 00:00:10-00.00 ” へ移動します。

録音中、または再生中に、テンポ・マップの先頭の時刻になると、スタート情報を MIDI OUT コネクタから出力します。外部 MIDI シーケンサーと同期運転をしたいときなどに便利です。

1. [UTILITY] を押します。
2. CURSOR [◀] [▶] を押してシンク・アイコンを選択し、[ENTER] を押します。



3. CURSOR [▼] を押して、“ Offset ” の位置にカーソルを移動させます。
4. CURSOR [◀] [▶] と TIME/VALUE ダイアルを使って、テンポ・マップの先頭にしたい時刻を入力します。
5. [EXIT] を数回押して、レベル・メーター表示画面に戻します。

MIDI 機器と同期演奏させる

この章では、MIDI の基礎知識と、MIDI シーケンサーと同期演奏させる場合の操作について説明します。

MIDI の基礎知識

? MIDI とは

MIDI とは「Musical Instrument Digital Interface」の略です。これは、電子楽器やコンピューターとの間で、演奏情報や音色の切り換え情報などをやり取りするために考えられた世界共通の規格です。MIDI 規格に対応していれば、メーカーや楽器の種類が異なっても機器に応じて演奏情報が伝えられます。

MIDI コネクター

MIDI メッセージ（MIDI で扱う情報）は以下の 3 種類のコネクターでやり取りします。

・ MIDI IN :

他の MIDI 機器からの MIDI メッセージを受ける

・ MIDI OUT :

BR-8 からの MIDI メッセージを送る

・ MIDI THRU :

MIDI IN コネクターからの MIDI メッセージをそのまま送る

BR-8 では、MIDI OUT コネクターのみを装備しています。

MIDI チャンネル

MIDI では、複数の MIDI 機器にそれぞれ違った情報を 1 本の MIDI ケーブルで送ることができます。これは、MIDI チャンネルという考えかたがあるからです。

MIDI チャンネルはテレビのチャンネルと考えかたが似ています。テレビのチャンネルを切り換えると、いろいろな放送局の番組が見られます。これは、送信側と受信側のチャンネルが一致しているチャンネルの情報が伝わるからです。

MIDI の場合も同様で、送信側の MIDI チャンネルが「1」のときは、受信側の MIDI チャンネルも「1」に設定しておかないと、MIDI メッセージは伝わりません。

MIDI インプリメンテーション・チャートについて

MIDI を使用することで、さまざまな電子楽器と会話ができるようになります。しかし、すべての機器間ですべての MIDI メッセージをやり取りできるわけではありません。相互の機器で共通している MIDI メッセージだけがやり取りできます。

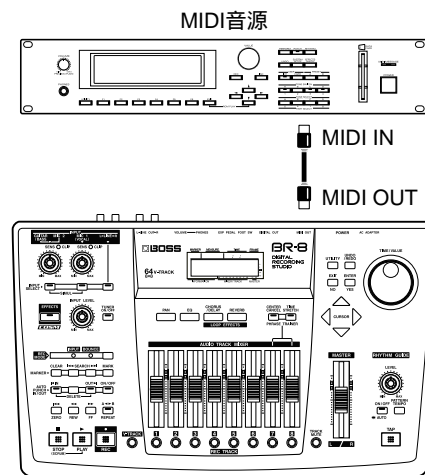
MIDI 機器の取扱説明書には、MIDI インプリメンテーション・チャートが付いています。このチャートは、送受信できる MIDI メッセージを簡単に確認できるようになっています。MIDI 機器を使うときは相互の機器のチャートを比べ、対応している MIDI メッセージを確認してください。

BR-8 での詳しい MIDI の仕様は、「MIDI インプリメンテーション」(P.116)に記載しています。

外部 MIDI 音源でリズム・ガイドを鳴らす

MIDI 音源を使って、好みの音色でリズム・ガイドを鳴らしたいときは、次の設定をします。

1. MIDI ケーブルを使って、BR-8 と MIDI 音源を図のように接続します。



2. [UTILITY] を押します。
3. CURSOR [<] [>] を押して MIDI アイコンを選択し、[ENTER] を押します。



- CURSOR [▽] を押して “ Rhythm MIDI ch. ” を選び、TIME/VALUE ダイアルを回して、MIDI チャンネル (1 ~ 16) を設定します。
“ OFF ” にすると、リズム・ガイドのノート・メッセージは送信されません。
- リズム・ガイドの設定を終えたら [EXIT] を数回押してレベル・メーター表示画面に戻します。

メモ

リズム・ガイドで発音される音とノート・ナンバーの対応は以下の通りです。

リズム・ガイド音	ノート・ナンバー
メトロノーム (クリック : 低音)	A 1 (33)
メトロノーム (クリック : 高音)	A#1 (34)
キック	C 2 (36)
スティック	C#2 (37)
スネア	D 2 (38)
ハンド・クラップ	D#2 (39)
クローズド・ハイハット	F#2 (42)
ハーフ・オープン・ハイハット	G#2 (44)
オープン・ハイハット	A#2 (46)

外部 MIDI 音源が GS または GM に対応している場合は、そのまま鳴らすことができます。どちらにも対応していない場合は、外部 MIDI 音源の各ノート・ナンバーで設定されている音色を変更してください。変更の方法については、お使いの MIDI 音源の取扱説明書をお読みください。

外部 MIDI 音源でリズム・ガイドを鳴らしている場合は、外部 MIDI 音源側で音量レベルを調節してください。

MIDI シーケンサーと同期演奏させる

BR-8 は MIDI シーケンサーと同期をとって動作させることができます。同期のしかたには次の 2 通りがあります。

MTC (MIDI タイム・コード) を使って同期させる
テンポ・マップ (P.70) を使う

メモ

MTC または MMC に対応していない MIDI シーケンサーでも、ソング・ポジション・ポインターに対応している場合はテンポ・マップを使って同期させることができます。

ただし、あらかじめテンポ・マップを作成しておく必要があります。詳しくは「テンポ・マップを作る」(P.70) をご覧ください。

メモ

テンポ・マップを使用するには、テンポ・マップの作成以外にリズム・ガイドの制御方法を変更する必要があります。

詳しくは「テンポ・マップでリズム・ガイドを制御する」(P.71) をご覧ください。

MIDI シーケンサーと同期演奏する場合、BR-8 から MIDI シーケンサーを同期させること (BR-8 : マスター) はできますが、MIDI シーケンサーから BR-8 を同期させること (BR-8 : スレーブ) はできません。

メモ

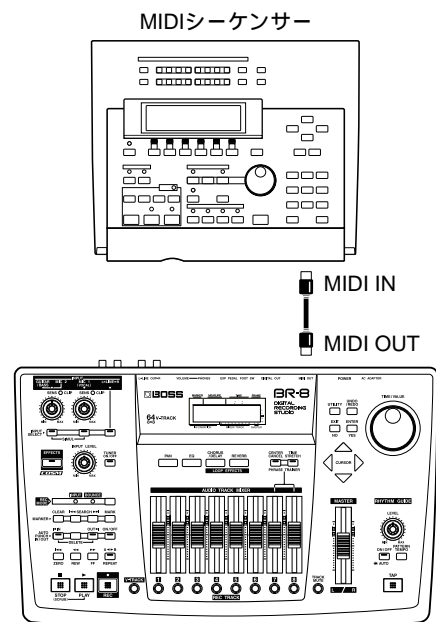
MIDI シーケンサーの操作については、お使いの機器の取扱説明書をご覧ください。

MMC については、(P.75) をご覧ください。

BR-8 を基準に同期演奏させる (マスター)

BR-8 から MIDI シーケンサーを同期させたいときは、次の操作をします。

- MIDI ケーブルを使って、BR-8 と MIDI シーケンサーを図のように接続します。



- [UTILITY] を押します。
- CURSOR [◀] [▶] を押してシンク・アイコンを選択し、[ENTER] を押します。



- MTC またはテンポ・マップを使って同期できるように、[CURSOR] と TIME/VALUE ダイアルを使って、次の各パラメーターを設定します。

• Gen. :

MTC を使う場合は “ MTC ” に設定します。テンポ・マップを使う場合は “ MIDI CLOCK ” に設定します。

Gen. (シンク・ジェネレーター)

MIDI OUT コネクターから送信する同期信号の種類を設定します。BR-8 からの同期信号で外部 MIDI 機器を同期運転するときは、いずれかの同期信号が送信されるようにしてください。

- OFF :
同期信号を出力しません。
- MTC :
MTC (MIDI タイム・コード) を送信します。
- MIDI CLOCK :
テンポ・マップ (P.70) をもとにして MIDI クロックを送信します。

• MTC Type :

MTC の種類を設定します。テンポ・マップを使う場合は、設定の必要はありません。

MTC の種類について

BR-8 で選択できる MTC の種類は以下のとおりです。お使いの MIDI シーケンサーの仕様を確認の上、BR-8 での MTC の種類を設定してください。

- 30 :
1 秒間あたり 30 フレームのノン・ドロップ・フォーマットです。アナログ・テープ・レコーダーなどのオーディオ機器、NTSC 方式の白黒ビデオ (日本やアメリカなどで採用) に使われています。
- 29N :
1 秒間あたり 29.97 フレームのノン・ドロップ・フォーマットです。NTSC 方式のカラー・ビデオ (日本やアメリカなどで採用) に使われています。
- 29D :
1 秒間あたり 29.97 フレームのドロップ・フォーマットです。NTSC 方式の放送用カラー・ビデオ (日本やアメリカなどで採用) に使われています。
- 25 :
1 秒間あたり 25 フレームのフレーム・レイトです。SECOM 方式 / PAL 方式のビデオ (ヨーロッパなどで採用) 、オーディオ機器、映画で使われています。
- 24 :
1 秒間あたり 24 フレームのフレーム・レイトです。アメリカの映画で使われています。

5. BR-8 の同期に関する設定を終えたら、[EXIT] を数回押してレベル・メーター表示画面に戻します。
6. MTC を使う場合は、MIDI シーケンサーを外部からの MTC で同期するように、テンポ・マップを使う場合は、MIDI シーケンサーを外部からの MIDI クロックで同期するように設定します。
7. MIDI ソング・データが再生できる状態にします。
BR-8 が再生を始めると、MIDI シーケンサーも同期して再生を始めます。

? ノン・ドロップ・フォーマットとドロップ・フォーマットとは

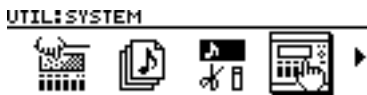
NTSC 方式の VCR には、ノン・ドロップとドロップの 2 種類のフォーマットがあります。ノン・ドロップ・フォーマットはフレームが連続しています。一方、ドロップ・フォーマットは NTSC 方式のカラー・ビデオに対応するために、10、20、30、40、50 分を除く各分の最初でフレームを 2 つずつ飛ばしています。

一般のビデオ制作や音楽制作では、フレームが連続している方が扱いやすいので、ノン・ドロップ・フォーマットが多用されています。しかし、タイム・コードを実際の時計の時間と一致させなければいけない放送局などでは、ドロップ・フォーマットが多用されています。

TIME 欄の表示を切り替える

BR-8 から MTC を送信して外部 MIDI 機器を同期運転させているときには、TIME 欄に表示させる時刻を選ぶことができます。

1. [UTILITY] を押します。
2. CURSOR [◀] [▶] を押してシステム・アイコンを選択し、[ENTER] を押します。



3. CURSOR [▲] [▼] を押して“ Time Display ”の位置にカーソルを合わせ、TIME/VALUE ダイヤルで時刻の表示のしかたを選びます。

Time Display (タイム・ディスプレイ・フォーマット)

ディスプレイの TIME 欄に表示させる基準時刻について設定します。通常は“ ABS ”にしておきます。BR-8 から MTC を使って外部 MIDI 機器を同期運転するときは、状況に応じて“ REL ”を選択してください。

- ・ ABS :
オフセットで設定した時間を付加して表示します。
- ・ REL :
曲の先頭時刻を“ 00:00:00-00.00 ”と表示します。

4. [CURSOR] を押して“ Offset ”の位置にカーソルを合わせ、TIME/VALUE ダイヤルで時刻のオフセットを設定します。

オフセットは、BR-8 から MTC で外部機器を同期させるときに、曲の再生と MTC のタイミングを合わせる時刻を設定します。

オフセットは、「MTC のタイミングを合わせたい時刻」から「曲のタイミングを合わせたい時刻」を引いた時刻を設定します。たとえば、曲の時刻が“ 01h00m00s00 ”になったときに MTC の時刻“ 00h10m00s00 ”で外部機器を再生させたい場合は、以下のようにオフセットを設定してください。

$$(00:10:00-00.00) - (01:00:00-00.00) = (23:10:00-00.00)$$

5. [EXIT] を数回押すとレベル・メーター表示画面に戻ります。

MMC を使う

? MMC とは

MMC とは「MIDI Machine Control」の略です。これは、MIDI システム・エクスクルーシブ・メッセージによって、複数の録音機器を 1 つの機器から操作するための約束です。BR-8 は MMC に対応しています。

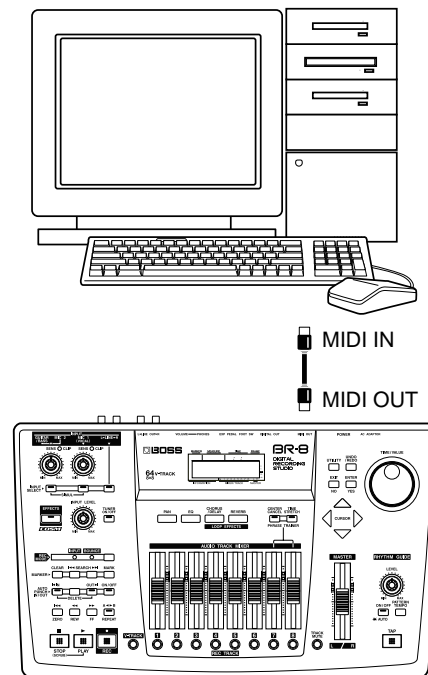
MMC を使うことで、BR-8 から接続されている MIDI 機器に対して、曲の再生、停止、早送りなどの操作を行うことができます。

お使いの MIDI 機器によっては、BR-8 の MMC 機能に対応していないものがあります。このようなときは、この取扱説明書で説明されている方法では BR-8 から操作することができません。

BR-8 が対応している MMC 機能については、「MIDI インプリメンテーション」(P.116) に詳しく記載されています。

BR-8 から MMC に対応した機器を操作する

ここでは、MMC と MTC に対応した、コンピューター・ベースのシーケンス・ソフトと同期演奏する設定について説明します。次のように接続してください。



MMC と MTC は BR-8 がマスターとなります。

BR-8 で、シーケンス・ソフトの再生、停止、早送りなどを操作できます。

MIDI 機器と同期演奏させる

1. [UTILITY] を押します。
2. CURSOR [◀] [▶] を押して MIDI アイコンを選択し、[ENTER] を押します。



3. CURSOR [▲] を押して “ MMC Mode ” の位置にカーソルを移動させ、TIME/VALUE ダイアルを回して、MMC を送信できるように “ MASTER ” を選びます。

MMC Mode (MMC モード)

MMC に対する BR-8 の動作のしかたを設定します。

• OFF :

MMC を送信しません。

• MASTER :

MMC を送信します。外部 MIDI 機器に対してマスターとなります。

対応している MMC の詳細については、「MIDI インプリメンテーション」(P.116) を参照してください。

4. [EXIT] を押してから CURSOR [◀] を押してシンク・アイコンを選択し、[ENTER] を押します。
5. MTC を使って同期できるようにします。
詳しくは「BR-8 を基準に同期演奏させる」(P.73) の手順 4 以降の操作をご覧ください。
6. シーケンス・ソフトの設定をします。
お使いのシーケンス・ソフトを次のように設定してください。設定方法の詳細については、お使いのシーケンス・ソフトの取扱説明書をお読みください。
 - MTC : 受信
 - MTC タイプ : BR-8 で設定した MTC タイプと同じ設定
 - MMC : 受信
7. [EXIT] を数回押して、レベル・メーター表示画面に戻します。

曲に関する情報を表示する

現在選んでいる曲について、次の情報を表示します。

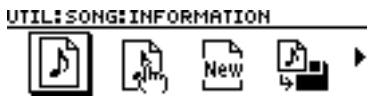
- 曲の番号 (ソング・ナンバー)
- 曲の名前 (ソング・ネーム)
- 曲の保護 (ソング・プロテクト) のオン / オフ
- データ・タイプ
- 現在の曲のディスク使用量

曲の実容量は、1M=1,000,000 Byte を単位として表示します。表示される容量はおおよその目安です。

1. [UTILITY] を押します。
2. CURSOR [◀] [▶] を押してソング・アイコンを選択し、[ENTER] を押します。



3. CURSOR [◀] を押してソング・インフォメーション・アイコンを選択し、[ENTER] を押します。



ソング・インフォメーション画面が表示されます。



- SONG# :
ソング・ナンバーとソング・ネームを表示します。
(ソング・プロテクトがオンのときは、ソング・プロテクト・マークも表示されます。)
- DATA TYPE :
データ・タイプを表示します。
- SIZE :
現在の曲のディスク使用量 (Mbyte) を表示します。

4. [EXIT] を数回押して、レベル・メーター表示画面に戻します。

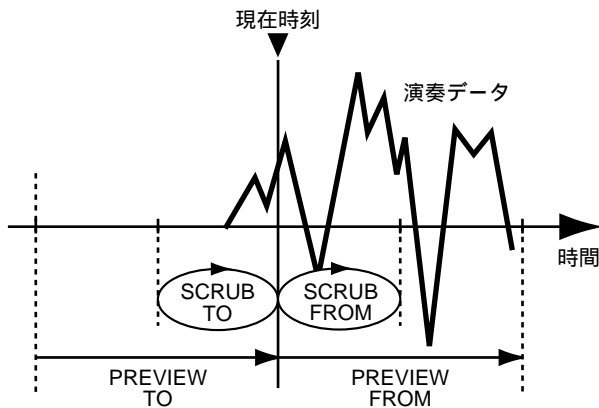
音が鳴り始める / 鳴り終わる位置を探す (スクラブ / プレビュー)

? スクラブとは

曲を編集する場合、音が鳴り始める位置、オート・パンチ・イン・レコーディングをするときの録音範囲など、編集するための正確な位置を探したいことがあります。BR-8では、このような位置の検索に便利な「スクラブ機能」を備えています。スクラブ機能を使って再生させると、現在位置の前後いずれかの非常に短い時間(45 msec)の範囲を繰り返し再生します。また、プレビュー機能と組み合わせることで、スクラブよりも長い時間(1.0 sec)でフレーズの切れ目を確認することができます(P.79)。

? プレビューとは

プレビューとは、現在位置の前後いずれかを1秒間だけ再生する機能です。この機能とスクラブ再生を使いながら現在位置を少しずつ移動させていくと、フレーズの切れ目を探しやすくなります。プレビューの操作方法については「スクラブとプレビューを使って音が鳴り終わる位置を探す」(P.79)をご覧ください。



スクラブを使って音が鳴り始める位置を探す

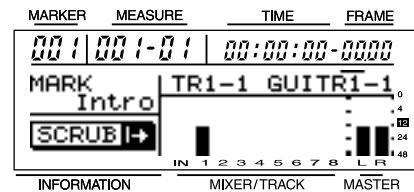
1. [STOP] を押しながら [PLAY] を押します。

PLAY インジケーターが点滅し、スクラブ再生が始まります。このとき、画面には現在選択されているトラックのレベル・メーターが表示されます。

画面上部には、現在どのトラックがスクラブ再生されているのが表示されます。

メモ

“SCRUB” のとりに表示される “→” (SCRUB TO) や “←” (SCRUB FROM) は、現在位置に対するスクラブ・ポイントを示しています。スクラブ・ポイントの切り替えについては、次の「スクラブ・ポイントを切り替える」をご覧ください。



2. 確認したいトラックを、REC TRACK ボタンを押して選びます。
3. TIME/VALUE ダイヤルを回して現在位置を少しずつ移動させ、次のフレーズの始まるポイント(音が鳴り始める瞬間)を探します。
4. 音が鳴り始める正確な位置が探し出せたら、[STOP] を押してスクラブ再生を止めます。

ヒント

後から簡単に検索できるように、[MARK] を押して現在位置にマークを付けておくと便利です。

スクラブ機能を使うと、全てのトラックのミュートが解除されます。

スクラブ・ポイントを切り替える

BR-8 では、現在位置の前後いずれかをスクラブ・ポイントとして設定することができます。

スクラブ・ポイントを切り替えるには、以下の手順に従って設定して下さい。

1. [UTILITY] を押します。
2. CURSOR [◀ I ▶] を押してスクラブ/プレビュー・アイコンを選択し、[ENTER] を押します。



3. CURSOR [▲] を押して “ Scrub FROM/TO ” の位置にカーソルを合わせ、TIME/VALUE ダイアルでスクラブ・ポイントを切り替えます。
 - ・ TO :
現在位置までをスクラブ再生します。
 - ・ FROM :
現在位置からスクラブ再生します。
4. [EXIT] を数回押して、レベル・メーター表示画面に戻します。

スクラブとプレビューを使って音が鳴り終わる位置を探す

プレビューを使えるようにする

まず、プレビュー機能が使えるように設定を変更する必要があります。以下の手順に従って設定を変更してください。

1. [UTILITY] を押します。
2. CURSOR [◀ I ▶] を押してスクラブ/プレビュー・アイコンを選択し、[ENTER] を押します。



3. CURSOR [▼] を押して “ Preview SW ” の位置にカーソルを合わせ、TIME/VALUE ダイアルを回して設定を “ ON ” にします。
これで、プレビュー機能が使えるようになりました。
4. [EXIT] を数回押して、レベル・メーター表示画面に戻します。

スクラブとプレビューを使う

1. [STOP] を押しながら [PLAY] を押します。
PLAY インジケーターが点滅し、スクラブ再生が始まります。
スクラブ再生中に [REW] を押すと現在位置まで (PREVIEW TO)、[FF] を押すと現在位置から (PREVIEW FROM) それぞれ 1 秒間再生します。
2. スクラブ再生とプレビューを使って音が鳴り終わる位置を探します。
TIME/VALUE ダイアルを回して現在位置を少しずつ移動させ、フレーズが終わるポイント (音が鳴り終わる瞬間) を探します。
このとき [REW] を使って、フレーズが再生の途中で途切れたりしていないか確認します。
3. 音が鳴り終わる正確な位置が探し出せたら、[STOP] を押してスクラブ再生を止めます。



後から簡単に検索できるように、[MARK] を押して現在位置にマークを付けておくと便利です。

BR-8 の設定を初期化する ~ イニシャライズ

BR-8 の現在の設定を初期化することができます (イニシャライズ)。

初期化が可能なパラメーターは次の通りです。

グローバル・パラメーター

- チューナー・パラメーター
- システム・パラメーター
- シンク・パラメーター
- MIDI パラメーター
- マーカー・パラメーター
- テンポ・マップ・パラメーター
- シーン・パラメーター
- スクラブ/プレビュー・パラメーター
- エフェクツ・パラメーター

エフェクト・パッチ・データ

全てのバンクのユーザー・パッチ U01 ~ U50

ミキサー・パラメーター

(PAN, EQ, CHORUS/DELAY, REVERB)



各パラメーターとその初期値については「パラメーター一覧」(P.112)をご覧ください。

ここでは、グローバル・パラメーターを初期化する手順について説明します。

1. [UTILITY] を押します。
2. CURSOR [▷] を押して、イニシャライズ・アイコンを選択し、[ENTER] を押します。



3. CURSOR [◀] を押して、イニシャライズ・グローバル・パラメーター・アイコンを選択し、[ENTER] を押します。

イニシャライズ・グローバル・パラメーター・アイコン

このアイコンを選択すると、チューナーの基準ピッチとユーティリティー内の各アイコンの中にあるパラメーターが、お買い上げ時の設定に初期化されます。



イニシャライズ・エフェクト・パッチ・アイコン

このアイコンを選択すると、エフェクト・パッチの U01 ~ U50 が、お買い上げ時の設定 (P01 ~ P50 と同じ内容) に初期化されます。



「パッチとバンクについて」(P.86)



イニシャライズ・ミキサー・パラメーター・アイコン

このアイコンを選択すると、ミキサー・パラメーターが、新しく曲を作った直後の設定に初期化されます。



ミキサー・パラメーターとは、[PAN][EQ][CHORUS/DELAY][REVERB] を押して各画面内で設定できるパラメーターのことを指します。

イニシャライズ・オール・パラメーター・アイコン

このアイコンを選択すると、グローバル・パラメーター、エフェクト・パッチ、ミキサー・パラメーターが全て初期化されます。

また、表示画面のコントラストもお買い上げ時の状態に初期化されます。



このとき “ Save Current? ” と表示されます。

現在使用している曲やミキサーの状態、ソング・パッチの変更などを保存してからイニシャライズ・オールを実行したい場合は [YES]、保存せずにイニシャライズ・オールを実行したい場合は [NO] を押します。

保存せずにイニシャライズ・オールを実行した場合、現在の曲に対して、前回保存してから今回までに行った録音、編集作業の全てと、現在のミキサー部の設定状態やソング・パッチの変更は保存されません。ご注意ください。

グローバル・パラメーターが初期化されると、曲に付けたマークや、作成したテンポ・マップ、登録したシーンなどのデータは全て失われます。

“ Init Global Parameters. OK? ” と表示されます。

4. グローバル・パラメーターを初期化してもよい場合は [YES] を押します。

再度 “ Sure? ” と確認のメッセージが表示されます。

5. [YES] を押します。

中止する場合は、[NO] を押します。

初期化が終了すると、レベル・メーター画面に戻ります。

レベル・メーター画面の表示方法を切り替える～プリ/ポスト・フェーダー

BR-8 は、レベル・メーター画面を初期状態としていますが、このとき各トラックのレベル・メーターは、フェーダーを通ったあと（ポスト・フェーダー）のレベルを表示しています。

フェーダーを通る前（プリ・フェーダー）のレベルを表示させたい場合は、次の操作をしてください。

1. [UTILITY] を押します。
2. CURSOR [◀] [▶] を押してシステム・アイコンを選択し、[ENTER] を押します。



3. CURSOR [▲] [▼] を押して “ Level Display ” を選択し、TIME/VALUE ダイアルを回して “ PRE FADER ” に切り替えます。
4. [EXIT] を押して、元の画面に戻します。



ポスト・フェーダーに戻すには、同じ手順で “ PST FADER ” に切り替えます。

5. [EXIT] を数回押して、レベル・メーター表示画面に戻します。

楽器のチューニングをする～チューナー

BR-8 は、クロマチック・チューナー機能を内蔵しており、速やかにチューニングを行うことができます。内蔵チューナーは、ギターまたはベース・ギターに対応しています。

ここでは、ギターのチューニングを行う場合について説明していきます。

チューナーに切り替える

内蔵チューナーを使ってチューニングします。

チューナー使用時には、再生や録音をすることはできません。

最初に次のことを確認してください。

- INPUT ジャックの GUITAR/BASS に、ギターが接続されている
- INPUT SELECT ボタンの GUITAR/BASS インジケータが点灯している
- GUITAR/BASS の SENS が正しく調節されている
(「入力感度を定める」P.30)

GUITAR/BASS インジケータが消灯している場合は、INPUT SELECT ボタンの [GUITAR/BASS] を押して、インジケータを点灯させます。

1. [TUNER ON/OFF] を押します。

TUNER インジケータが点灯し、チューナー画面が表示されます。



2. チューナーを終了するときは、もう一度 [TUNER] を押すか、[EXIT] を押します。

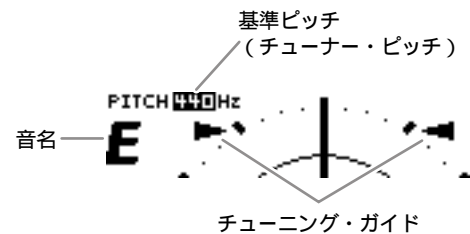


チューニング中の音を出力したくない場合は、INPUT LEVEL つまみを絞るか、MASTER フェーダーを下げてください。

チューニング時の表示内容について

ディスプレイへの表示

BR-8 の内蔵チューナーは、基準ピッチをディスプレイの上側左に、音名を左側に表示します。左右にはチューニング・ガイドを表示し、入力音と表示音のズレを表示します。



チューニング・ガイドへの表示

正確な音の高さからのズレが ± 50 セント以内の場合は、チューニング・ガイドにズレの大きさが表示されます。チューニング・ガイドを見ながら、左右のインジケータが点灯するようにチューニングします。

BR-8 では、チューニング・ガイドに加え、針式チューナーをシミュレーションした画面を表示します。

チューニングする

1. チューニングする弦などを開放の単音で弾きます。
弾いた弦のピッチに近い音名がディスプレイに表示されます。
チューニングする弦だけを単音で正確に弾いてください。
2. チューニングしている弦の音名がディスプレイに表示されるようにチューニングします。

一般的なチューニング

	6弦	5弦	4弦	3弦	2弦	1弦
ギター	E	A	D	G	B	E
ベース			E	A	D	G

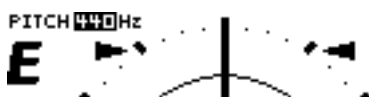
3. チューニング・ガイドを見ながら、左右のガイドが両方とも点灯するようにチューニングします。
正確な音の高さからのズレが±50セント以内の場合は、チューニング・ガイドで表示音とのズレを確認することができます。
例えば、右側のガイドが点灯しているときは、ディスプレイ表示音よりも高く（シャープ）左側のガイドが点灯するときは、ディスプレイ表示音よりも低い（フラット）ことを示しています。



表示音より高い（#）状態



表示音より低い（b）状態



表示音と同じ状態

4. 1～3の操作を繰り返して、すべての弦をチューニングします。

アームのついたギターをチューニングする場合は、一本の弦を合せると他の弦がズレることがあります。最初は音名が表示される程度に合わせ、その後、各弦を何回もチューニングし直すようにしてください。

チューナーの基準ピッチを設定する

チューナーの基準ピッチを設定することができます。必要に応じて設定してください。

基準ピッチの設定

演奏時に音の高さの基準になる楽器（例えばピアノ）の A4（ピアノの鍵盤中央のラの音）の周波数を基準ピッチといいます。BR-8 では、435 ~ 445 Hz の間で基準ピッチを設定することができます。

工場出荷時は、440 Hz に設定されています。

1. [TUNER ON/OFF] を押します。
TUNER インジケーターが点灯し、チューナー画面が表示されます。



2. TIME/VALUE ダイアルを回して、基準ピッチを変更します。
3. チューナーを終了するときは、もう一度 [TUNER] を押すか、[EXIT] を押します。

むずかしい曲をコピーする（フレーズ・トレーナー）

? フレーズ・トレーナーとは

BR-8にはフレーズ・トレーナーが内蔵されています。これは入力ジャックに接続された機器（CD,MD など）から曲を録音し、曲の一部を繰り返し再生することで、その部分を集中的にコピーしたり練習したりするための機能です。また再生時にはスピードを遅くしたり、ギター・ソコの音を消してバックの演奏と合わせることも可能ですので、速いフレーズのコピー（耳コピー）や練習が簡単に行えます。

フレーズ・トレーナーを使うには次の準備が必要です。

1. コピーしたい曲を録音します。

フレーズ・トレーナーを使うには、曲をあらかじめトラック7 / 8に録音しておく必要があります。録音の方法については「録音する」(P.33)をご覧ください。

フレーズ・トレーナー（タイム・ストレッチまたはセンター・キャンセル）を使用している間は録音作業をすることはできません。また、フレーズ・トレーナーを使用することができるのはトラック7 / 8のみです。

フレーズ・トレーナー（タイム・ストレッチまたはセンター・キャンセル）を使用している間は、ループ・エフェクトを使用することができません。

2. 曲の中でコピーしたい部分をリピート再生させます。

繰り返し再生することで、ギター・ソロなどを集中的にコピーしたり練習することができます。リピート再生の方法については「繰り返し再生させる」(P.39)をご覧ください。

スピードを遅くする （タイム・ストレッチ機能）

ピッチを変えずに、再生速度を半分にすることができます。

1. [TIME STRETCH] を押します。

TIME STRETCH インジケーターが点灯し、ピッチは元のまま再生速度が半分になります。

2. タイム・ストレッチ機能を解除するには もう一度 [TIME STRETCH] を押します。

TIME STRETCH インジケーターが消灯し、再生速度が元に戻ります。

中央の音を消す （センター・キャンセル機能）

中央で鳴っている音（ボーカルやギター・ソロなど）を消すことができます。バックに合わせて練習したい場合に便利です。

録音される曲によっては、完全に消すことができない場合があります。

1. [CENTER CANCEL] を押します。

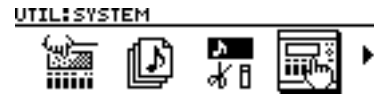
CENTER CANCEL インジケーターが点灯し、中央で鳴っていた音（ボーカルやギター・ソロなど）が消えます。

2. もう一度 [CENTER CANCEL] を押すと、インジケーターが消灯し、元の再生状態に戻ります。

うまく消えない場合や、ベースの音を強調したい場合は、次の操作を行ってください。

1. [UTILITY] を押します。

2. CURSOR [◀] [▶] を押してシステム・アイコンを選択し、[ENTER] を押します。



3. CURSOR [▲] [▼] を押して“ C.Cancel Adj ”の位置にカーソルを移動させます。

4. 消したい音の音量が最も小さくなるように、TIME/VALUEダイヤルを回して、値を調節します。

5. ベースの音を強調したい場合は、CURSOR [▽] を押して“ Low Boost ”の位置にカーソルを移動させます。

6. TIME/VALUEダイヤルを回して、ベースの音が聞き取りやすくなるように、値を調節します。

7. [EXIT] を数回押して、レベル・メーター表示画面に戻します。

これらの操作を行っても、録音される曲によっては、完全に消すことができない場合があります。

インサート・エフェクトを使う

BR-8には2系統のエフェクト(インサート・エフェクト、ループ・エフェクト)が内蔵されています。これらは同時に使用することが可能で、使用目的に合わせてそれぞれの設定を行います。

ここでは、インサート・エフェクトの各エフェクトの設定値(パラメーター)の変更方法と、その保存方法について説明します。



インサート・エフェクトの説明については「インサート・エフェクトとは」(P.31)をご覧ください。



ループ・エフェクトの説明については「ループ・エフェクトとは」(P.36)をご覧ください。



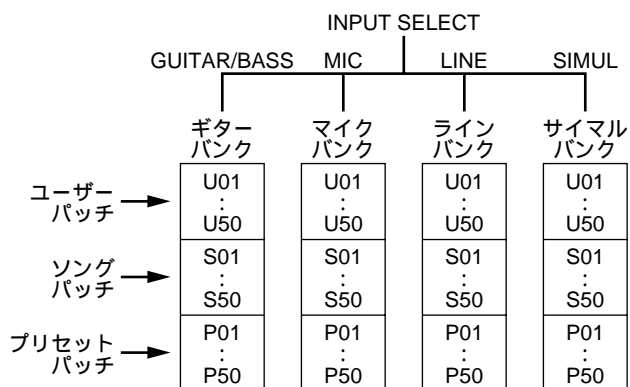
インサート・エフェクトは、録音時に使用するだけでなく、再生時に特定のトラックに使用したり、各トラックをミキシングした音に対して使用することもできます。詳しくは「インサート・エフェクトの接続を変更する」(P.89)をご覧ください。

パッチとバンクについて

インサート・エフェクトで使用するエフェクトと、各エフェクトのパラメーターは、パッチを呼び出すことで切り替えることができます。パッチについての説明は「パッチとは」(P.31)をご覧ください。

BR-8には、ボーカルや様々な楽器に対応したパッチが、あらかじめ用意されています。これらは入力ソースごとに分類されており、この分類を「バンク」と呼びます。

以下に、バンクの構成を示します。



BR-8では、INPUT SELECT ボタンを押すことで、バンクを自動的に切り替えることができます。例えば、INPUT SELECT ボタンの[GUITAR/BASS]を押すとギターバンクのパッチに切り替わり、[LINE]を押すとラインバンクのパッチに切り替わります。

また、これらのバンクの中で、パッチは更に次のように分類されています。

- ・ユーザー・パッチ (U01 ~ U50)
- ・ソング・パッチ (S01 ~ S50)
- ・プリセット・パッチ (P01 ~ P50)

プリセット・パッチには、あらかじめパッチのデータが書き込まれており、設定を変更することはできませんが、新たに書き込むことはできません。

ユーザー・パッチは書き換えが可能で、パッチのデータは本体に記憶されます。自分が作ったパッチを他の曲でも使いたい場合には、ユーザー・パッチとして記憶させると便利です。

ソング・パッチは、ユーザー・パッチと同じように書き換えが可能ですが、パッチのデータは曲のデータと一緒にディスクに保存されます。演奏を録音したときに使ったパッチを、曲ごとに保存しておきたい場合に便利です。

ディスクが挿入されていない場合はソング・パッチ(S01 ~ S50)を選ぶことはできません。



工場出荷時、各バンクのユーザー・パッチ(U01 ~ U50)には、プリセット・パッチ(P01 ~ P50)と同じパッチが記憶されています。

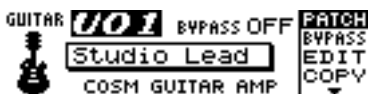


新しく曲を作ったとき、各バンクのソング・パッチ(S01 ~ S50)には、ユーザー・パッチ(U01 ~ U50)と同じものがコピーされます。

インサート・エフェクトの設定を変更する

新しいエフェクト音を作るときは、あらかじめ記憶されているパッチの中からイメージにもっとも近いパッチを選び、その設定を変更します。変更したエフェクトの設定を保存するときは、ユーザー・パッチやソング・パッチとして保存してください。

1. [EFFECTS] を押して、エフェクト設定画面を表示させます。

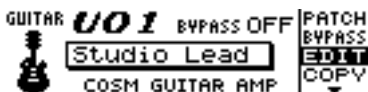


2. CURSOR [△] を押して“PATCH”を選択し、TIME/VALUE ダイアルを回して、パッチを選択します。



このとき、CURSOR [▽] を数回押して“BANK”を選択し、TIME/VALUE ダイアルを回すと、INPUT SELECT で指定されたバンク以外のバンクを呼び出すことができます。

3. CURSOR [△][▽] を押して“EDIT”アイコンの位置にカーソルを移動させ [ENTER] を押します。



エフェクトの接続図がグラフィックで表示されます（エディット・モード）。



“PATCH”または“BYPASS”または“BANK”が選択されている状態で [ENTER] を押すと、直接エディット・モードに入ることができます。

4. [CURSOR] を押してエフェクトを選択し、TIME/VALUE ダイアルを回して各エフェクトをオン/オフします。



5. [CURSOR] を押して、パラメーターを変更したいエフェクトにカーソルを移動させ [ENTER] を押します。

選択したエフェクトのパラメーターが変更できるようになります。

6. CURSOR [△][▽] を押してパラメーターを選び、TIME/VALUE ダイアルを回して値を変更します。

7. 他にも変更したいエフェクトがあるときは、[EXIT] を押して画面を1つ戻し、手順5～6の操作を繰り返します。



このとき、パラメーターの設定画面内で CURSOR [◀ I ▶] を押すと、別のエフェクトのパラメータ設定画面に移動することができます。



現在のエフェクトの設定を保存するときは、引き続き次項「インサート・エフェクトの設定を保存する」の操作を行って下さい。

変更したエフェクトの設定は一時的なものです。変更したパッチを保存せずにエディット・モードを抜けると、パッチ・ナンバーに“TMP”と表示されます。

[ENTER] を押すと、エフェクトの接続図に戻ります。パッチを書き込むための操作については、次項「インサート・エフェクトの設定を保存する」をご覧ください。

“TMP”が表示されている状態で別のパッチを新たに選択すると、変更したパッチは元の状態に戻ります。このとき、変更した内容は失われますのでご注意ください。

インサート・エフェクトの設定を保存する

変更したエフェクトの設定に、名前（パッチ・ネーム）を付けて保存します。

1. パッチ・ネームを付けます。

エフェクトのブロック図が表示されている画面内で [CURSOR] を押して“NAME”を選択し、[ENTER] を押します。



パッチ・ネームが変更できるようになります。

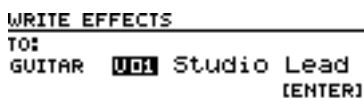
2. CURSOR[◀ I ▶]とTIME/VALUEダイヤルを使って、パッチ・ネームを入力します。

3. 各エフェクトの設定や、パッチ・ネームの変更を終えたら、[EXIT]を押して一つ前の画面(エフェクトのブロック図)に戻します。

4. [CURSOR]を押して“WRITE”を選択し、[ENTER]を押します。



5. TIME/VALUEダイヤルを回して、パッチの書き込み先を選択します。



メモ

書き込み先のバンクには、INPUT SELECT に対応したバンクが自動的に選ばれます。

このとき、CURSOR [◀] を押して TIME/VALUE ダイヤルを回すと、INPUT SELECT で指定されたバンク以外のバンクに書き込むことができます。

6. パッチの書き込み先が決まったら、[ENTER]を押します。

書き込みが終わると、パッチの選択画面に戻ります。

書き込み先として、INPUT SELECT で指定されたバンク以外のバンクを選んだ場合、書き込み終了時は、書き込み先のバンクに切り替わります。

エフェクト・パッチのデータは、書き込み操作後すぐに保存されるのではなく、曲を保存したり電源を自動的に切る際に、ディスク(S01 ~ S50)や本体(U01 ~ U50)に保存されます。そのため、POWER スイッチを使わずにACアダプターを抜くなどして電源を切った場合には、エフェクト・パッチのデータが消えてしまいます。ご注意ください。

7. [EXIT]を数回押して、レベル・メーター表示画面に戻します。

パッチをコピーする

エフェクトの設定が似たパッチをいくつか作る場合には、パッチをコピーすると便利です。

1. [EFFECTS]を押して、エフェクト設定画面を表示させます。

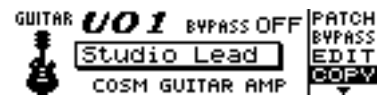


2. CURSOR[△]を押して“PATCH”を選択し、TIME/VALUEダイヤルを回して、パッチを選択します。

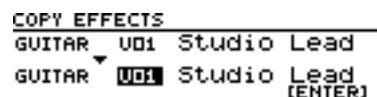
メモ

このとき、CURSOR [▽] を数回押して“BANK”を選択し、TIME/VALUEダイヤルを回すと、INPUT SELECT で指定されたバンク以外のバンクを呼び出すことができます。

3. CURSOR [▽] を押して“COPY”アイコンの位置にカーソルを移動させ [ENTER] を押します。



4. TIME/VALUEダイヤルを回して、パッチのコピー先を選択します。



メモ

書き込み先のバンクには、INPUT SELECT に対応したバンクが自動的に選ばれます。

このとき、CURSOR [◀] を押して TIME/VALUE ダイヤルを回すと、INPUT SELECT で指定されたバンク以外のバンクに書き込むことができます。



CURSOR [△] を押すと、コピー元を変更することができます。

5. パッチのコピー先が決まったら、[ENTER] を押しませす。

コピーが終わると、パッチの選択画面に戻ります。

エフェクト・パッチのデータは、コピー操作後すぐに保存されるのではなく、曲を保存したり電源を自動的に切る際に、ディスク (S01 ~ S50) や本体 (U01 ~ U50) に保存されます。そのため、POWER スイッチを使わずに AC アダプターを抜くなどして電源を切った場合には、エフェクト・パッチのデータが消えてしまいます。ご注意ください。

6. [EXIT] を押して、レベル・メーター表示画面に戻します。

インサート・エフェクトの接続を変更する

インサート・エフェクトは、初期状態では入力ソースの直後に挿入 (インサート) されています。これは、エフェクトをかけた音を録音し、モニターするためです。しかし、場合によっては接続を変更したい場合があります。

BR-8 では、インサート・エフェクトの接続先を変えることで、様々な使用状況に対応することが可能です。

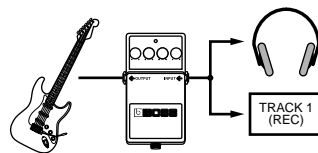
インサート・エフェクトの接続先を変えるには、次の操作をします。

1. [UTILITY] を押しませす。
2. CURSOR [◀] [▶] を押してエフェクツ・アイコンを選択し、[ENTER] を押しませす。

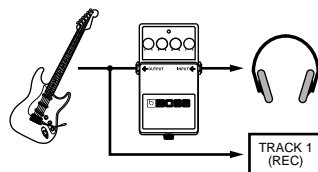


3. インサート・エフェクトの接続先を切り替えます。
TIME/VALUE ダイヤルを回して “Insert Mode” を切り替えます。

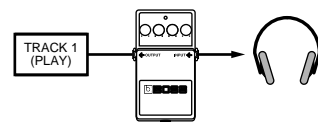
- INPUT (NORMAL) :
インサート・エフェクトを通った音がモニターでき、インサート・エフェクトを通った音が録音されます。通常はこの状態で使います。



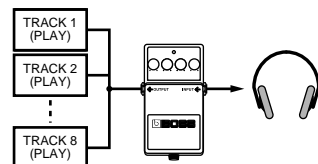
- INPUT (REC DRY) :
インサート・エフェクトを通った音がモニターでき、インサート・エフェクトを通る前の音 (ドライ音) が録音されます。録音した後で様々なエフェクトを試したい場合に使用します。



- TRACK1 ~ 8, 1&2, 3&4, 5&6, 7&8 :
トラックの再生音にインサート・エフェクトをかけることができます。ドライ音を録音した後でエフェクトを試し場合や、特定のトラックのみにエフェクトをかけたい場合などに使用します。



- MASTER :
ミックス・ダウンの際に音質を調節したり、エフェクトによる特殊効果を得る、といった具合に、全体にエフェクトをかけたい場合に使用します。



4. [EXIT] を数回押し、レベル・メーター表示画面に戻します。

ループ・エフェクトを使う

ここでは、ループ・エフェクト（コーラス/ディレイ/ダブリング、リバーブ）の設定値（パラメーター）の変更方法について説明します。



ループ・エフェクトの説明については「ループ・エフェクトとは」(P.36)をご覧ください。



ループ・エフェクトはパッチを持っていません。ループ・エフェクトの設定は、曲のデータと一緒に保存されます。

ループ・エフェクトの設定を変更する

コーラス/ディレイ/ダブリング

ループ・エフェクトのコーラス/ディレイ/ダブリングに関する設定をします。

コーラス/ディレイ/ダブリングは同時に使用することができません。いずれかを選択してお使いください。

1. [CHORUS/DELAY] を押します。

各トラックからコーラス/ディレイ/ダブリングに送る音量（センド・レベル）を調節する画面が表示されます。



2. CURSOR [◀] [▶] を押してトラックを選択し、TIME/VALUE ダイアルを回してセンド・レベルを調節します。



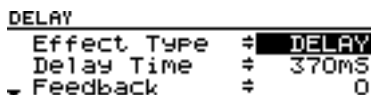
このとき CURSOR [◀] を押していくと、入力ソースのセンド・レベルを調節できるようになります。また、CURSOR [▶] を押していくと、リズム・ガイドのセンド・レベルを調節できるようになります。

3. もう一度 [CHORUS/DELAY] を押します。

コーラス/ディレイ/ダブリングの設定画面が表示されます。

エフェクト（コーラス/ディレイ/ダブリング）を切り替えるには、[CURSOR] で “Effect Type” を選択し、TIME/VALUE ダイアルを回します。

その他のパラメーターについては、「ミキサー・エフェクト・パラメーターの働き」(P.92)をご覧ください。



ギターのバックイングを左右で広げたい場合、同じバックイングを2回別々のトラックに録音した後、パンを使って左右に広げるテクニックがあります。これを**ダブリング**といいます。

BR-8 では、2回録音を行わなくてもダブリング効果を得ることのできる “DOUBL'N (ダブリング)” (P.92) がループ・エフェクトにあらかじめ用意されています。

ループ・エフェクトの “DOUBL'N” を使用すると、1トラックのモノラル録音でもあとからダブリング効果を得ることができますので、トラックを有効に活用することができます。

ループ・エフェクトの “DOUBL'N” (P.92) を使用する場合は、再生時のパンを左または右に振り切った状態で、“DOUBL'N” のパラメーターを調節してください。

4. [EXIT] を数回押して、レベル・メーター表示画面に戻します。

リバーブ

ループ・エフェクトのリバーブに関する設定をします。

1. [REVERB] を押します。

各トラックからリバーブに送る音量（センド・レベル）を調節する画面が表示されます。



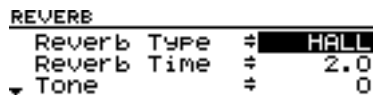
2. CURSOR [◀] [▶] を押してトラックを選択し、TIME/VALUE ダイアルを回してセンド・レベルを調節します。

メモ

このとき CURSOR [◀] を押していくと、入力ソースのセンド・レベルを調節できるようになります。また、CURSOR [▶] を押していくと、リズム・ガイドのセンド・レベルを調節できるようになります。

3. もう一度 [REVERB] を押します。

リバーブの設定画面が表示されます。設定内容については、「ミキサー・エフェクト・パラメーターの働き」(P.92)をご覧ください。



4. [EXIT] を数回押して、レベル・メーター表示画面に戻します。

ミキサー・エフェクト・パラメーターの働き

EQ (イコライザー)

各トラック独立の2バンドのイコライザーです。

音を鳴らしながらイコライザーを調節した場合、「ブツブツ」という雑音が出るがありますが、故障ではありません。雑音が気になるときは、音を鳴らしていない状態で調節してください。

EQ On/Off [OFF, ON]

イコライザーのオン/オフを設定します。

Low Gain [-12 - +12dB]

低音の音質を調節するイコライザー（シェルピング・タイプ）について、ゲインを設定します。

Low Freq [40 - 1.5kHz]

低音の音質を調節するイコライザー（シェルピング・タイプ）について、基準周波数を設定します。

High Gain [-12 - +12dB]

高音の音質を調節するイコライザー（シェルピング・タイプ）について、ゲインを設定します。

High Freq [500 - 18kHz]

高音の音質を調節するイコライザー（シェルピング・タイプ）について、基準周波数を設定します。

ループ・エフェクト

CHORUS/DELAY/DOUBL'N (コーラス/ディレイ/ダブリング)

コーラス、ディレイ、ダブリングの中から選択して使用することができます。

Effect Type

エフェクトのタイプを選びます。

CHORUS :

ダイレクト音に微妙にピッチ（音の高さ）のずれた音を加えて、音に厚みや広がりをつけます。

DELAY :

ダイレクト音に、ダイレクト音から遅れた音（ディレイ音）を加えることによって、音に厚みを付けます。

DOUBL'N :

ダイレクト音に、ダイレクト音からわずかに遅れた音（ディレイ音）を加えることによって、複数の音が鳴っている効果（ダブリング効果）を得ることができます。再生トラックのパン（定位）を振った方向と逆の方向からディレイ音が出力されます。

< “ CHORUS ” を選んだとき >

Rate [0 - 100]

コーラス効果の速さ（レート）を調節します。

Depth [0 - 100]

コーラス効果の深さ（デプス）を調節します。

Pre Delay [0.5 - 50mS]

ダイレクト音が出力されてから、エフェクト音が出力されるまでの時間（プリ・ディレイ）を調節します。

Effect Level [0 - 100]

エフェクト音の音量を調節します。

< “ DELAY ” を選んだとき >

Delay Time [10 - 1000mS]

ディレイ・タイム（音を遅らせる時間）を調節します。

Feedback [0 - 100]

フィードバック量を調節します。フィードバック量を変えると、ディレイ音の繰り返し回数が増減します。

Effect Level [0 - 100]

ディレイ音の音量を調節します。

Reverb Send [0 - 100]

ディレイ音にかけるリバーブの音量を調節します。

リバーブの働きについては、「Reverb（リバーブ）」(P.91)をご覧ください。

< “ DOUBL'N ” を選んだとき >

Delay Time [0.5 - 50mS]

ディレイ・タイム（音を遅らせる時間）を調節します。

Effect Level [0 - 100]

ディレイ音の音量を調節します。

REVERB（リバーブ）

リバーブとは、壁や床などに反射した音が重なり合っている残響音のことです。例えば、教会などで手を叩いたときの余韻がリバーブ（Reverbration）です。リバーブは、空間の大きさ（部屋、ホールなど）、形、音のはね返る部分（壁など）の材質によって変化します。

Reverb Type

リバーブのタイプを設定します。

ROOM（ルーム）:

室内での残響音をシミュレーションしたリバーブです。

HALL（ホール）:

コンサート・ホールでの残響音をシミュレーションしたリバーブです。

Reverb Time [0.1 - 10]

残響音の長さ（時間）を調節します。

Reverb Tone [-12 - +12]

音質を調節します。

Effect Level [0 - 100]

リバーブ音の音量を調節します。

インサート・エフェクト・アルゴリズム一覧

インサート・エフェクトで選択できるアルゴリズム（使用できるエフェクトや接続順）は以下の通りです。バンク毎に選択できるアルゴリズムは異なります。使用したいアルゴリズムを選択するには、そのアルゴリズムを含むエフェクトのバンクに切り替えてから、別紙の「プリセット・パッチ・リスト」を参考に、目的のアルゴリズムが使用されているパッチに切り替えて下さい。パッチとバンクの切り替え方法については「インサート・エフェクトの設定を変更する」(P.87)をご覧ください。

各エフェクトについて詳しく知りたい場合は「インサート・エフェクト・パラメーターの働き」(P.98)をご覧ください。

バンク : GUITAR/BASS

1. COSM GUITAR AMP

エレクトリック・ギター用マルチ・エフェクトです。リアンプとスピーカー・シミュレーターを使用したアンプ・サウンドが得られます。

フェイザーのエフェクト音はモノラル出力です。



Compressor

PreAmp

Speaker Simulator

4Band Equalizer/Wah

- 4Band Equalizer
- Wah

Noise Suppressor

Foot Volume

Modulation

- Flanger
- Chorus
- Phaser
- Pitch Shifter
- Doubling
- Tremolo/Pan
- Slow Attack

Delay

2. ACOUSTIC SIM

エレクトリック・ギター用マルチ・エフェクトです。エレクトリック・ギターでアコースティック・ギターのサウンドが得られます。



Acoustic Guitar Simulator

Compressor

4Band Equalizer

Noise Suppressor

Foot Volume

Modulation

- Flanger
- Chorus
- Phaser
- Pitch Shifter
- Doubling
- Tremolo/Pan

Delay

3. BASS SIM

ベース・ギターの音をシミュレートします。エレクトリック・ギターを弾きながらベース・ギターのサウンドが得られます。ベース・シミュレーターを使うときは単音で使用してください。



Bass Simulator

Compressor/Defretter

- Compressor
- Defretter

Noise Suppressor

Foot Volume

Modulation

- Flanger
- Chorus
- Phaser
- Pitch Shifter
- Doubling
- Tremolo/Pan

4. ACOUSTIC GUITAR

アコースティック・ギター用マルチ・エフェクトです。エレアコをラインで接続してもマイク録りのような暖かみのあるサウンドを得ることができます。



- Acoustic Processor
- Compressor
- 4Band Equalizer
- Noise Suppressor
- Delay

5. BASS MULTI

ベース・ギター用マルチ・エフェクトです。基本的なベース・サウンドを作るのに適しています。



- Compressor/Defretter
 - Compressor
 - Defretter
- Octave
- Enhancer
- 4Band Equalizer/Wah
 - 4Band Equalizer
 - Wah
- Noise Suppressor
- Foot Volume
- Modulation
 - Flanger
 - Chorus
 - Phaser
 - Pitch Shifter
 - Doubling
 - Tremolo/Pan
- Delay

6. COSM BASS AMP

ベース・ギター用マルチ・エフェクトです。プリアンプとスピーカー・シミュレーターを使用したアンプ・サウンドが特徴です。



- Compressor
- PreAmp
- Speaker Simulator
- 4Band Equalizer/Wah
 - 4Band Equalizer
 - Wah
- Noise Suppressor
- Foot Volume
- Modulation
 - Flanger
 - Chorus
 - Phaser
 - Pitch Shifter
 - Doubling
 - Tremolo/Pan
- Delay

バンク : MIC

7. VOCAL MULTI

ボーカル用マルチ・エフェクトです。ボーカルに必要な基本エフェクターをそろえています。



Compressor
De-esser
Enhancer
4Band Equalizer
Noise Suppressor
Foot Volume
Modulation
- Flanger
- Chorus
- Phaser
- Pitch Shifter
- Doubling
- Tremolo/Pan
Delay

8. VOICE TRANSFORMER

ボーカル用マルチ・エフェクトです。ボイス・トランスフォーマーを利用した特殊効果を作り出すこともできます。



Voice Transformer
Noise Suppressor
Foot Volume
Modulation
- Flanger
- Chorus
- Phaser
- Pitch Shifter
- Doubling
- Tremolo/Pan
Delay

バンク : LINE

9. STEREO MULTI

完全ステレオ仕様の7種類のエフェクターを直列に接続したアルゴリズムです。



Compressor
Ring Modulator
4Band Equalizer/Wah
- 4Band Equalizer
- Wah
Noise Suppressor
Foot Volume
Modulation
- Flanger
- Chorus
- Phaser
- Pitch Shifter
- Doubling
- Tremolo/Pan
Delay

10. LO-FI BOX

AM ラジオから聴いているような音や、蓄音機から流れる古いレコードの音、そしてローファイ・デジタルによる極端に音色を変化させた音までいろいろ作り出すことができます。

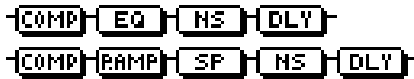


Lo-Fi
Noise Suppressor

バンク : SIMUL

11. VO+GT.AMP

ボーカルとエレクトリック・ギターを同時に録音するためのアルゴリズムです。ギター側では、プリアンプとスピーカー・シミュレーターを使用したアンプ・サウンドを得ることができます。

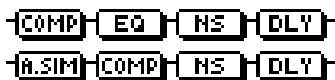


[MIC]
Compressor
4Band Equalizer
Noise Suppressor
Delay

[GUITAR]
Compressor
PreAmp
Speaker Simulator
Noise Suppressor
Delay

12. VO+AC.SIM

ボーカルとエレクトリック・ギターを同時に録音するためのアルゴリズムです。ギター側ではエレクトリック・ギターでアコースティック・ギターのサウンドを得ることができます。



[MIC]
Compressor
4Band Equalizer
Noise Suppressor
Delay

[GUITAR]
Acoustic Guitar Simulator
Compressor
Noise Suppressor
Delay

13. VO+ACOUSTIC

ボーカルとアコースティック・ギターを同時に録音するためのアルゴリズムです。ギター側ではエレアコをラインで接続してもマイク録りのような暖かみのあるサウンドを得ることができます。



[MIC]
Compressor
Noise Suppressor

[GUITAR]
Acoustic Processor
Compressor
Noise Suppressor

インサート・エフェクト・パラメーターの働き

Acoustic Guitar Simulator (アコースティック・ギター・シミュレーター)

アコースティック・ギターの音をシミュレートします。エレクトリック・ギターでアコースティック・ギターの音色が得られます。

ご使用になるギターのピックアップ・セレクターをフロント側に切り替えると、より一層効果が得やすくなります。

Effect On/Off [OFF, ON]

アコースティック・ギター・シミュレーターのオン/オフを設定します。

Pick Up Type [SINGLE, HUMBUCK]

接続されたギターのピックアップ・タイプに合わせます。

Character

4つの音色(キャラクター)を選ぶことができます。

STD (スタンダード):

スタンダードなアコースティック・ギターの音色です。

JUMBO (ジャンボ):

スタンダードよりボディが大きいアコースティック・ギターの音で、低域に迫力のある音色です。

ENHANCE (エンハンス):

スタンダードよりアタック感のある音色で、バンド・アンサンブルなどで他の楽器に埋もれない音色です。

PIEZO (ピエゾ):

エレアコのギターに取り付けられているピックアップの音色をシミュレートしています。アタック時に軽くコンプレッサーがかかったような音色です。

Top-Hi [-100 - +100]

弦からの直接音のレベルを調節します。倍音成分を調節します。

Top-Mid [-100 - +100]

トップ・プレート(表板)による弦への干渉を調節します。アタック感を調節します。

Body [-100 - +100]

ボディ(胴体)による音の共鳴を調節します。アコースティック・ギター特有の音の柔らかさや音の厚みを調節します。

Level [0 - 100]

アコースティック・ギター・シミュレーターの音量を調節します。

Top-Hi、Top-Mid、Body を全て“-100”にすると音が出なくなります。

Acoustic Processor (アコースティック・プロセッサー)

エレクトリック・アコースティック・ギターなどのピックアップの無機質な出力音をマイク録りしたかのような豊かな音に変えることができます。ステレオ出力時に、より効果を発揮します。

Effect On/Off [OFF, ON]

アコースティック・プロセッサーのオン/オフを設定します。

Body [0 - 100]

ボディ(胴体)による音の共鳴を調節します。アコースティック・ギター特有の音の柔らかさや音の厚みを調節します。

Mic Distance [0 - 100]

アコースティック・ギターをマイク録りしたときの、マイクとギターの距離(マイク・ディスタンス)をシミュレートします。

Level [0 - 100]

アコースティック・プロセッサーの音量を調節します。

Bass Simulator (ベース・シミュレーター)

ベース・ギターの音をシミュレートします。エレクトリック・ギターを弾きながらベース・ギターの音色が得られます。ベース・シミュレーターを使うときは単音で使用して下さい。

Effect On/Off [OFF, ON]

ベース・シミュレーターのオン/オフを設定します。

Character [LOOSE, TIGHT]

ベース音の音色(キャラクター)を設定します。“LOOSE”にすると、太い弦を張ったような音色になります。

Level [0 - 100]

ベース・シミュレーターの音量を調節します。

Chorus (コーラス)

ダイレクト音に微妙にピッチ（音の高さ）のずれた音を加えて、音に厚みや拡がりをつけます。ステレオ出力時に、より効果を発揮します。

Modulation の“Effect Type”で“CHORUS”を選んだとき、このエフェクトを使用することができます。

Effect On/Off [OFF, ON]

コーラスのオン/オフを設定します。

Rate [0 - 100]

コーラス効果の速さ（レート）を調節します。

Depth [0 - 100]

コーラス効果の深さ（デプス）を調節します。

Pre Delay [0.5 - 50mS]

ダイレクト音が出力されてから、エフェクト音が出力されるまでの時間（プリ・ディレイ）を調節します。

Effect Level [0 - 100]

エフェクト音の音量を調節します。

Compressor (コンプレッサー)

コンプレッサーとは、大入力を圧縮し小入力を増幅することで、音量を均一化して音を歪ませずにサステイン効果（音を延ばす効果）を得るエフェクトです。

Effect On/Off [OFF, ON]

コンプレッサーのオン/オフを設定します。

Sustain [0 - 100]

小入力信号を増幅し、一定の音量にする範囲（時間）を調節します。値を大きくするほどサステインが長くなります。

Attack [0 - 100]

アタック時の強さを調節します。値を大きくするほど音の立ち上がりが鋭くなり、歯切れの良いサウンドになります。

Level [0 - 100]

コンプレッサーの音量を調節します。

De-esser (ディエッサー)

音声に含まれる歯擦音をカットして、柔らかな音質に変えます。

Effect On/Off [OFF, ON]

ディエッサーのオン/オフを設定します。

Sibilant Level [0 - 100]

歯擦音の音量（シビラント・レベル）を調節します。

Level [0 - 100]

ディエッサーの音量を調節します。

Defretter (デフレッター)

フレットレス・ベースをシミュレートすることができます。

Effect On/Off [OFF, ON]

デフレッターのオン/オフを設定します。

Sens [0 - 100]

デフレッターの入力感度（センス）を調節します。使用するベース・ギターにあわせて、倍音変化が自然に聞こえるように調節します。

Attack [0 - 100]

デフレッターのアタック感を調節します。値を大きくするほど、倍音がゆっくり変化するため、フレットレス・ベースに似たアタック感のない音になります。

Depth [0 - 100]

倍音の割合を調節します。値を大きくするほど倍音成分の多い独特の音色になります。

Level [0 - 100]

デフレッターの音量を調節します。

Delay (ディレイ)

ダイレクト音に、ダイレクト音から遅れた音（ディレイ音）を加えることによって、音に厚みを付けます。

Effect On/Off [OFF, ON]

ディレイのオン/オフを設定します。

Type

ディレイのタイプを設定します。

SINGLE (シングル):

シンプルなディレイです。

TAP (タップ):

繰り返し音が左右から交互に出力されるタップ・ディレイです。ステレオ出力時に効果が得られます。

Delay Time

[SINGLE: 1 - 1400ms, TAP: 1 - 700ms]

ディレイ・タイム (音を遅らせる時間) を調節します。

Feedback [0 - 100]

フィードバック量を調節します。フィードバック量を変えると、ディレイ音の繰り返し回数が増減します。

Effect Level [0 - 120]

ディレイ音の音量を調節します。

Doubling (ダブリング)

ダイレクト音に、ダイレクト音からわずかに遅れた音 (ディレイ音) を加えることによって、複数の音が鳴っている効果 (ダブリング効果) を得ることができます。ステレオ出力時に、より効果を発揮します。

Modulation の “Effect Type” で “DOUBL'N” を選んだとき、このエフェクトを使用することができます。

Effect On/Off [OFF, ON]

ダブリングのオン/オフを設定します。

Delay Time [0.5 - 50ms]

ディレイ・タイム (音を遅らせる時間) を調節します。

Separation [-100 - +100]

広がり (セパレーション) を調節します。ダイレクト音とエフェクト音のパン (定位) を左右に広げることができます。ステレオ出力時に効果が得られます。

Effect Level [0 - 120]

ディレイ音の音量を調節します。

Enhancer (エンハンサー)

エンハンサーは、ダイレクト音に位相のずれた音を加えることで、音の輪郭をはっきりさせ、音を前に出すエフェクトです。

Effect On/Off [OFF, ON]

エンハンサーのオン/オフを設定します。

Sens [0 - 100]

入力音の音量に対するエンハンサーの効き具合 (センス) を調節します。

Frequency [1.0k - 10k]

エンハンサー効果がかかり始める周波数 (フリクエンシー) を調節します。設定した値より高い周波数で効果がかかります。

Mix Level [0 - 100]

位相のずれた音を入力にミックスする量を調節します。

Low Mix Level [0 - 100]

低域の位相のずれた音をミックスする量を調節します。効果の現れる周波数帯域は固定です。

Level [0 - 100]

エンハンス音の音量を調節します。

Equalizer (イコライザー)

4バンドのイコライザーです。

アルゴリズム “COSM GUITAR AMP”、“BASS MULTI”、“COSM BASS AMP”、“STEREO MULTI” が選択されている場合は、4Band Equalizer/Wah の “Effect Type” で “EQ” を選んだとき、このエフェクトを使用することができます。

Effect On/Off [OFF, ON]

イコライザーのオン/オフを設定します。

Low Gain [-20 - +20dB]

低域イコライザーのゲイン (カット量/ブースト量) を調節します。

Low-Mid Gain [-20 - +20dB]

中低域イコライザーのゲイン (カット量/ブースト量) を調節します。

Low-Mid Freq [100 - 10.0kHz]

中低域イコライザーの中心周波数（フリケンシー）を調節します。

Low-Mid Q [0.5 - 16]

“Low-Mid Freq” で設定した周波数に対して、ゲインが変化する範囲を調節します。値を大きくするほど変化する範囲が狭くなります。

High-Mid Gain [-20 - +20dB]

中高域イコライザーのゲイン（カット量/ブースト量）を調節します。

High-Mid Freq [100 - 10.0kHz]

中高域イコライザーの中心周波数（フリケンシー）を調節します。

High-Mid Q [0.5 - 16]

“High-Mid Freq” で設定した周波数に対して、ゲインが変化する範囲を調節します。値を大きくするほど変化する範囲が狭くなります。

High Gain [-20 - +20dB]

高域イコライザーのゲイン（カット量/ブースト量）を調節します。

Level [-20 - +20dB]

イコライザー通過後の音量を調節します。

Flanger（フランジャー）

音に“うねり”を与えるフランジング効果を作り出します。

Modulation の“Effect Type”で“FLANGER”を選んだとき、このエフェクトを使用することができます。

Effect On/Off [OFF, ON]

フランジャーのオン/オフを設定します。

Rate [0 - 100]

うねりの速さ（レイト）を調節します。

Depth [0 - 100]

うねりの深さ（デプス）を調節します。

Manual [0 - 100]

効果をかける中心周波数を調節します。

Resonance [0 - 100]

レゾナンス量（フィードバック量）を調節します。値を大きくするほど効果が強調され、クセの強い音になります。

Separation [0 - 100]

広がり（セパレーション）を調節します。値を大きくするほど左右の広がりが増します。ステレオ出力時に効果が得られます。

Foot Volume（フット・ボリューム）

エフェクト間の音量を設定します。フット・ボリュームをエクスペッション・ペダルでコントロールすると、出力音の音量を滑らかに変えることができます。

詳しくは「周辺機器を接続する」(P.21, 22)をご覧ください。

F.Vol On/Off [OFF, ON]

フット・ボリュームのオン/オフを設定します。

Lo-Fi Box（ローファイ・ボックス）

ローファイ・サウンドを作り出します。

Effect On/Off [OFF, ON]

ローファイ・ボックスのオン/オフを設定します。

Type

ローファイ・ボックスのタイプを選びます。

RADIO :

AM ラジオを通して聴いているような音になります。

“Tuning” を操作するとラジオの周波数を合わせるときの音も再現できます。

PLAYER :

蓄音機を通して聴いているような音になります。レコードの傷やほこりなどによるノイズも再現されます。

DIGITAL :

サンプリング・レイトを下げたり、ビット数を減らして、ローファイ・サウンドを作ることができます。直列につながったモディファイ・フィルターでは、自由な音作りが楽しめます。

“RADIO” または “PLAYER” を選んだとき

Tuning [0 - 100]

“RADIO” のパラメーターです。AM ラジオの周波数を合わせる際に発生する音を再現します。

インサート・エフェクト・パラメーターの働き

Wow Flutter [0 - 100]

“PLAYER”のパラメーターです。ターン・テーブルの回転が一定でないときに発生するワウ・フラッターを再現します。

Noise [0 - 100]

雑音（ノイズ）を再現します。

Filter [0 - 100]

音色を調節します。

D:E Balance [100:0 - 0:100]

ダイレクト音とエフェクト音の音量バランスを調節します。

“DIGITAL”を選んだとき

Pre Filter [OFF, ON]

デジタル歪みを低減させるフィルターです。オフにすると、デジタル歪みを含んだ強烈なローファイ・サウンドを作ることができます。

Sample Rate [OFF, 1/2 - 1/32]

サンプル・レイトを変更します。

Bit [OFF, 15 - 1]

データのビット数を変更します。オフにすると変更されません。

極端に低いビット数を選ぶと、入力ソースによっては、無音時にも大きなノイズが出ることがあります。このときは、ノイズ・サプレッサーのスレッシュホールドを上げてください。

Post Filter [OFF, ON]

ローファイ化によるデジタル歪みを低減するフィルターです。オフにすると強烈なローファイ・サウンドを作ることができます。

Effect Level [0 - 100]

ローファイ・サウンドの音量を調節します。

Direct Level [0 - 100]

ダイレクト音の音量を調節します。

Modify Filter

モディファイ・フィルターのタイプを選びます。

OFF :

モディファイ・フィルターを使用しません。

LPF :

ロー・パス・フィルターが働きます。

BPF :

バンド・パス・フィルターが働きます。

HPF :

ハイ・パス・フィルターが働きます。

Cutoff Freq [0 - 100]

カットオフ周波数を調節します。

Resonance [0 - 100]

レゾナンスを調節します。

Gain [0 - 24dB]

モディファイ・フィルターを通った後の音量レベルを調節します。

Noise Suppressor (ノイズ・サプレッサー)

ノイズやハムを抑えるエフェクトです。エンベロープ（音量の時間変化）に併せてノイズを減らすため、楽器音への影響がほとんどなく、自然な効果が得られます。

Effect On/Off [OFF, ON]

ノイズ・サプレッサーのオン/オフを設定します。

Threshold [0 - 100]

ノイズの大きさに応じて調節します。ノイズが大きいときは値を大きく、ノイズが小さいときは値を小さくします。楽器音の減衰が自然に聞こえるように調節してください。

スレッシュホールドを大きな値に設定すると、楽器のボリュームを絞って演奏したときに音が出なくなることがあります。

Release [0 - 100]

ノイズ・サプレッサーが働き始めてから音量が“0”になるまでの時間を調節します。

Octave (オクターブ)

入力音より1オクターブ下の音を加えて、低音の重量感を作り出します。

Effect On/Off [OFF, ON]

オクターブのオン/オフを設定します。

Octave Level [0 - 100]

1 オクターブ下の音量を調節します。

Direct Level [0 - 100]

ダイレクト音の音量を調節します。

Phaser (フェイザー)

ダイレクト音に位相のずれた音を加えることで、音に回転感を加えるフェイズ効果を作り出します。

Modulation の “ Effect Type ” で “ PHASER ” を選んだとき、このエフェクトを使用することができます。

Effect On/Off [OFF, ON]

フェイザーのエフェクト・オン/オフを設定します。

Rate [0 - 100]

回転の速さ(レイト)を調節します。

Depth [0 - 100]

回転の深さ(デプス)を調節します。

Manual [0 - 100]

フェイズ効果のかかる中心周波数を調節します。

Resonance [0 - 100]

レゾナンス量(フィードバック量)を調節します。値を大きくするほど効果が強調され、クセの強い音になります。

Pitch Shifter (ピッチ・シフター)

原音のピッチ(音の高さ)を、上下2オクターブまで変えられるエフェクトです。

Modulation の “ Effect Type ” で “ P.SHIFT ” を選んだとき、このエフェクトを使用することができます。

Effect On/Off [OFF, ON]

ピッチ・シフターのオン/オフを設定します。

P.Shift Type

マニュアル・ピッチ・シフター “ MANUAL ” またはペダル・ピッチ・シフター “ PEDAL ” を選びます。

MANUAL :

通常のピッチ・シフターです。

PEDAL :

ペダル・ピッチ・シフターとして動作します。エクスプレッション・ペダルを操作すると、ペダル・ピッチ・シフターの効果が得られます。

詳しくは、「周辺機器を接続する」(P.21、22)をご覧ください。

Pitch [-24 - DETUNE - +24]

ピッチ・シフト量(音の高さが変化する量)を、半音単位で調節します。“ DETUNE ” を選ぶと、入力音から微妙に音の高さがずれた音を加えて、デチューン効果を作り出します。“ P.Shift Type ” で “ MANUAL ” を選んだとき、このパラメーターを設定することができます。

D:E Balance [100:0 - 0:100]

ダイレクト音とエフェクト音の音量バランスを調節します。

Separation [-100 - +100]

広がり(セパレーション)を調節します。ダイレクト音とエフェクト音のパン(定位)を左右に広げることができます。ステレオ出力時に効果が得られます。

Preamp (プリ・アンプ)

ギター音の歪みと音色を調節します。

“ Amp Type ” の設定によっては、Bass、Middle、Treble を全て “ 0 ” にすると音が出なくなることがあります。

Effect On/Off [OFF, ON]

プリ・アンプのオン/オフを設定します。

Amp Type

プリ・アンプのタイプを設定します。それぞれのアンプの歪みや音色の特徴は次のとおりです。

**アルゴリズム “ COSM GUITAR AMP ”
または “ VO+GT.AMP ” のとき**

JC-120 :

世界中のプロ・ミュージシャンに愛用されているローランド “ JC-120 ”(ジャズ・コーラス 120)のサウンドです。

CLEAN :

オーソドックスなビルトイン・タイプの真空管アンプのサウンドが得られます。

CRUNCH :

自然な歪みを作り出すクランチ・サウンドが得られます。

MATCH :

ブルース、ロックからフュージョンまで幅広く使われている最新の真空管アンプのサウンドが得られます。

VO DRV :

60年代リバプール・サウンドが得られます。

BLUES :

ブルースに適した中域に粘りのあるリード・サウンドです。

BG LEAD :

70年代後半～80年代を代表する真空管アンプのサウンドです。中域に粘りがあるのが特長です。

MS(1, 2, 1+2) :

70年代のプリティッシュ・ハードロックには欠かすことができず、現在でも多くのハードロック系ギタリストが愛用する、スタック・タイプの大型真空管アンプのサウンドが得られます。

1 :

ギター・アンプのインプットⅠに入力したときのサウンドで、トレブリーなサウンドです。

2 :

ギター・アンプのインプットⅡに入力したときのサウンドで、マイルドなサウンドです。

1 + 2 :

ギター・アンプのインプットⅠとⅡをパラレル接続したときのサウンドで、Ⅰよりも低域が強調されたサウンドです。

SLDN :

オール・マイティーな歪みが得られる真空管アンプのサウンドです。幅広いジャンルで使用できます。

METAL :

ヘビー・メタル向けの大型真空管アンプのサウンドが得られます。

METAL D :

ハイ・ゲインでパワフルなメタル・サウンドが得られます。

アルゴリズム “ COSM BASS AMP ” のとき

AC :

初期トランジスターアンプのビンテージ・サウンドが得られます。

AMG :

2 段積みの大型真空管アンプで、重低音とエッジのきいたサウンドが特徴です。

Volume [0 - 100]

アンプの音量と歪み具合を調節します。

Bass

[GUITAR AMP: 0 - 100, BASS AMP: -100 - +100]

低音域（ベース）の音質を調節します。

Middle

[GUITAR AMP: 0 - 100, BASS AMP: -100 - +100]

中音域（ミドル）の音質を調節します。

タイプで “ MATCH ” を選んだ場合には、ミドルのコントロールは効かなくなります。

Treble

[GUITAR AMP: 0 - 100, BASS AMP: -100 - +100]

高音域（トレブル）の音質を調節します。

Presence [0 - 100]

アルゴリズム “ COSM GUITAR AMP ” または “ VO+GT.AMP ” で調節できます。

超高音域（プレゼンス）の音質を調節します。

タイプで “ MATCH ” または “ VO DRV ” を選んだ場合にプレゼンスを上げると、高域がカットされます（値は “ 0 ” から “ -100 ” に変化します）。

Master [0 - 100]

プリアンプ全体の音量を調節します。

Bright

ブライツ・オン/オフを設定します。

OFF :

ブライツを使用しません。

ON :

ブライツを使用して、より歯切れのよい明るい音質になります。

“ Amp Type ” の設定によっては、表示されないことがあります。

Gain [LOW, MIDDLE, HIGH]

アンプの歪み具合を調節します。“LOW”、“MIDDLE”、“HIGH”の順番で歪みが大きくなります。

各タイプの音色は、ゲインが“MIDDLE”のときを基準に音作りされています。通常は“MIDDLE”の位置で使用してください。

Ring Modulator (リング・モジュレーター)

入力音と内部発振器の信号でリング変調させることで、ベルのような音を作り出します。音程感のない非音楽的なサウンドが得られます。

Effect On/Off [OFF, ON]

リング・モジュレーターのオン/オフを設定します。

Frequency [0 - 100]

内部発振器の発振周波数（フリケンシー）を調節します。

Effect Level [0 - 100]

エフェクト音の音量を調節します。

Direct Level [0 - 100]

ダイレクト音の音量を調節します。

Slow Attack (スロー・アタック)

ボリューム奏法（バイオリン奏法）の効果を作り出します。

アルゴリズム“COSM GUITAR AMP”のModulationの“Effect Type”で“SLO ATK”を選んだとき、このエフェクトを使用することができます。

Effect On/Off [OFF, ON]

スロー・アタックのオン/オフを設定します。

Rise Time [10 - 2000 mS]

ピッキングを行ってから音量が最大になるまでの時間を調節します。

Level [0 - 100]

スロー・アタックの音量を調節します。

Speaker Simulator (スピーカー・シミュレーター)

スピーカーの特性をシミュレートします。BR-8の出力を直接ミキサーなどに接続するとき、好みのスピーカーの音色を得ることができます。

Effect On/Off [OFF, ON]

スピーカー・シミュレーターのオン/オフを設定します。

Speaker Type

シミュレートするスピーカーのタイプを選びます。

オン・マイクはダイナミック・マイク、オフ・マイクはコンデンサー・マイクを使用したときの音をシミュレーションしています。

アルゴリズム“COSM GUITAR AMP” のとき

SP Simulator タイプ	キャビネット	スピーカー ユニット	マイク セッティング	コメント
Small	小型後面開放型	10インチ	オン・マイク	
Middle	後面開放型	12インチ	オン・マイク	
JC-120	後面開放型	12インチ (2個)	オン・マイク	ローランドJC-120のシミュレート
TWIN	後面開放型	12インチ (2個)	オン・マイク	Cleanとベスト・マッチ
twin	後面開放型	12インチ (2個)	オフ・マイク	Cleanとベスト・マッチ
MATCH	後面開放型	12インチ (2個)	オン・マイク	Matchとベスト・マッチ
match	後面開放型	12インチ (2個)	オフ・マイク	Matchとベスト・マッチ
VO DRV	後面開放型	12インチ (2個)	オン・マイク	Voとベスト・マッチ
vo drv	後面開放型	12インチ (2個)	オフ・マイク	Voとベスト・マッチ
BG STK	大型密閉	12インチ (2個)	オン・マイク	BG Leadとベスト・マッチ
bg stk	大型密閉	12インチ (2個)	オフ・マイク	BG Leadとベスト・マッチ
MS STK	大型密閉	12インチ (4個)	オン・マイク	MSとベスト・マッチ
ms stk	大型密閉	12インチ (4個)	オフ・マイク	MSとベスト・マッチ
METAL	大型2段重ね	12インチ (4個)	オフ・マイク	

プリアンプとスピーカー・シミュレーターのマッチングのよい組み合わせは、次のとおりです。

[PREAMP] タイプ	[SP Simulator] タイプ
JC-120	JC-120
Clean	TWIN, twin, Middle
Crunch	TWIN, twin, Middle
Match	MATCH, match
Vo drv	VO DRV, vo drv
Blues	Middle, MATCH, match
BG Lead	BG STK, bg stk, Middle
MS (1)	MS STK, ms stk, METAL
MS (2)	MS STK, ms stk, METAL
MS (1+2)	MS STK, ms stk, METAL
Sldn	MS STK, ms stk, METAL
Metal	MS STK, ms stk, METAL
Metal D	MS STK, ms stk, METAL

アルゴリズム “ COSM BASS AMP ” のとき

SP Simulator タイプ	キャビネット	スピーカー ユニット	マイク セッティング	マッチングの良い プリアンプ
AC	大型密閉	15インチ (2個)	オン・マイク	ACとベスト・マッチ
ac	大型密閉	15インチ (2個)	オフ・マイク	ACとベスト・マッチ
AMG	大型密閉	10インチ (8個)	オン・マイク	AMGとベスト・マッチ
amg	大型密閉	10インチ (8個)	オフ・マイク	AMGとベスト・マッチ

Mic Setting [CENTER, 1 - 10cm]

マイクの位置をシミュレーションします。“CENTER” はスピーカー・コーンの中央にマイクをセッティングした状態をシミュレーションします。“1cm ~ 10cm” は、スピーカー・コーンの中央から設定した距離だけマイクを移動した状態をシミュレーションします。

Mic Level [0 - 100]

マイクの音量を調節します。

Direct Level [0 - 100]

ダイレクト音の音量を調節します。

Tremolo/Pan (トレモロ/パン)

トレモロは周期的な音量変化が得られるエフェクトです。パンはステレオ出力時に音を左右に周期的に飛ばすことができます。

Modulation の “ Effect Type ” で “ TRM/PAN ” を選んだとき、このエフェクトを使用することができます。

Effect On/Off [OFF, ON]

トレモロ/パンのエフェクト・オン/オフを設定します。

Mode

トレモロまたはパンを選びます。そして、エフェクトのかかり方を選びます。

TRM-SAW :

周期的に音量が変化します。滑らかな変化が得られます。

TRM-SQR :

周期的に音量が変化します。急峻な変化が得られます。

PAN-SAW :

周期的に音を左右に振ります。滑らかな変化が得られます。

PAN-SQR :

周期的に音を左右に振ります。急峻な変化が得られます。

Rate [0 - 100]

エフェクトのかかる周期 (レイト) を調節します。

Depth [0 - 100]

エフェクトのかかる深さ (デプス) を調節します。

Voice Transformer (ボイス・トランスフォーマー)

フォルマントをコントロールすることにより、さまざまなボイス・キャラクターを作り出すことができます。ダイレクト音に対してフォルマントの異なる 2 声のボイス・キャラクターを加えることができます。

Effect On/Off [OFF, ON]

ボイス・トランスフォーマーのオン/オフを設定します。

Formant1 [-100 - +100]

ボイス・キャラクター 1 のフォルマントを調節します。

Formant2 [-100 - +100]

ボイス・キャラクター 2 のフォルマントを調節します。

Effect Level1 [0 - 100]

ボイス・キャラクター 1 の音量を調節します。

Effect Level2 [0 - 100]

ボイス・キャラクター 2 の音量を調節します。

Direct Level [0 - 100]

ダイレクト音の音量を調節します。

Wah (ワウ)

フィルターの周波数特性を変化させることで、独特の音色を得られるエフェクトです。タッチ・ワウは入力音の音量によってフィルターが変化します。ペダル・ワウは、エクスプレッション・ペダルなどを用いてワウ効果をリアルタイムにコントロールします。

アルゴリズム “COSM GUITAR AMP”、“BASS MULTI”、“COSM BASS AMP”、“STEREO MULTI” が選択されている場合は、4Band Equalizer/Wah の “Effect Type” で “WAH” を選んだとき、このエフェクトを使用することができます。

Effect On/Off [OFF, ON]

ワウのオン/オフを設定します。

Wah Type

タッチ・ワウ “TOUCH” またはペダル・ワウ “PEDAL” を選びます。

TOUCH (タッチ):

タッチ・ワウとして動作します。

PEDAL (ペダル):

ペダル・ワウとして動作します。

“ TOUCH ” を選んだとき

Polarity

入力に応じてフィルターが動く方向を設定します。

UP :

入力に応じてフィルターが高い周波数方向に動くワウです。

DOWN :

入力に応じてフィルターが低い周波数方向に動くワウです。

Sens [0 - 100]

フィルターが変化する感度 (センス) を調節します。値を大きくするほど反応が強くなり、値を “0” にすると、固定のワウになります。

Frequency [0 - 100]

ワウ効果の基準周波数 (フリケンシー) を調節します。

Peak [0 - 100]

基準周波数付近のワウ効果のかかり具合を調節します。値を小さくすると基準周波数の周辺の広い範囲でワウ効果が得られ、値を大きくすると基準周波数付近の狭い範囲でワウ効果が得られます。



値を “50” にすると、標準的なワウ・サウンドが得られます。

Level [0 - 100]

音量を調節します。

“ PEDAL ” を選んだとき

エクスプレッション・ペダルを操作すると、ワウ・ペダルの効果が得られます。

詳しくは、「周辺機器を接続する」(P.21, 22)をご覧ください。

Peak [0 - 100]

基準周波数付近のワウ効果のかかり具合を調節します。値を小さくすると基準周波数の周辺の広い範囲でワウ効果が得られ、値を大きくすると基準周波数付近の狭い範囲でワウ効果が得られます。

値を “50” にすると、標準的なワウ・サウンドが得られます。

Level [0 - 100]

音量を調節します。

故障かな？ と思う前に・・・

BR-8 を使っていて正しく動作しないときは、故障と思う前に以下の点をチェックしてください。確認しても正しく動作しないときは、お近くのローランド・サービス、またはお買い上げ店にご相談ください。

表示画面が見づらい

本機の設置場所によっては、ディスプレイの表示が見にくいことがあります。そのときは、次の操作でディスプレイのコントラスト（0～15）を調節してください。

表示画面のコントラストを調節する

1. [UTILITY] を押します。
2. CURSOR [◀] を押してLCD コントラスト・アイコンを選択し、[ENTER] を押します。



3. TIME/VALUE ダイアルを回して、コントラストを調節します。
4. 調節を終えたら [EXIT] を数回押してレベル・メーター表示画面に戻します。



コントラストを調節するには、上記以外にも次のような方法があります。状況に応じて使い分けてください。

- [UTILITY] を押しながら TIME/VALUE ダイアルを回します。

音のトラブル

音が出ない

- BR-8、接続機器の電源は入っていますか？
- オーディオ・ケーブルは正しく接続されていますか？
- オーディオ・ケーブルが断線していませんか？
- 接続しているアンプやミキサーのボリュームが下がっていませんか？
- BR-8 のマスター・フェーダーやヘッドホン・ボリュームが下がっていませんか？
- エクスペッション・ペダルのかかと側が下がっていませんか？
- ディスクは挿入されていますか？
- 間違ったディスクが挿入されていませんか？
- BR-8 で使用できるディスクは、ディスク容量が 100M バイトの Zip ディスクです。
- 1.0 秒以内の短いフレーズを再生しようとしていませんか？（1.0 秒以内のフレーズは再生できません）

LINE OUT ジャックに接続した機器の音量が小さい

- 抵抗入りの接続ケーブルを使用していませんか？
- 抵抗の入っていない接続ケーブル（ローランド：PCS シリーズなど）をご使用ください。

特定のトラックから音が出ない

- トラックの音量レベルが下がっていませんか？
- シーンを切り換えた場合など、実際の音量レベルとフェーダーの位置が一致しないことがあります。このときは、いったんフェーダーを上下に動かして音量レベルを一致させてください。
- トラックがミュート（REC TRACK インジケーターが緑の点滅）になっていませんか？

入力ソースの音が出ない

- SENS つまみの調整をしましたか？
- INPUT SELECT がミュート（INPUT SELECT インジケーターが消灯）になっていませんか？
- INPUT LEVEL つまみが“MIN”になっていませんか？
- エクスペッション・ペダルのかかと側が下がっていませんか？

エクスペッション・ペダルでエフェクトが操作できない

- ミニマム・ボリュームは“0”または適切な値に設定されていますか？（P.22）
- エクスペッション・ペダルで操作したいエフェクト（Foot Volume, Pitch Shift, Wah）はオンになっていますか？
- エクスペッション・ペダルでは、上記のエフェクト全てを同時に操作することもできます。単体のエフェクトのみペダルで操作したい場合は、必要でないエフェクトをオフにするか、エフェクトのタイプ（P.Shift Type, Wah Type）を“PEDAL”以外に切り替えてください。
- 操作したいエフェクトのタイプ（P.Shift Type, Wah Type）は“PEDAL”に設定されていますか？

録音できない

- ディスクは挿入されていますか？
- ディスクの容量は不足していませんか？
- 録音モード (INPUT、BOUNCE) は正しく選択されていますか？
- フレーズ・トレーナーが働いていたり、スクラブ再生になっていませんか？

外部機器へのデジタル録音ができない

- BR-8 とデジタル・オーディオ機器のサンプル・レートは一致していますか？
- デジタル・オーディオ機器のサンプル・レートを 44.1 kHz に合わせてください。
- デジタル信号のフォーマットは一致していますか？
- お使いのデジタル・オーディオ機器によっては、専用のデジタル信号のフォーマットを採用しているものがあります。CP-1201、または S/P DIF に準拠したデジタル・オーディオ機器を接続してください。

録音した音に雑音や歪みが多い

- 入力感度は適切ですか？
- 入力感度が高すぎると録音される音が歪み、逆に感度が低すぎると雑音に埋もれてしまいます。CLIP インジケータが点灯しない範囲でできるだけ大きくレベル・メーターが振れるように、SENS つまみを調節してください。
- イコライザーの設定は適切ですか？
- イコライザーの設定によっては、CLIP インジケータが点灯していないときでも音が歪むことがあります。イコライザーを調節しなおしてください。
- トラックの出力レベルは適切ですか？
- バウンシングの後で雑音や歪みがあるときは、トラックの出力レベルが大きすぎます。
- BR-8 に出力インピーダンスの高いマイクを直接つないでいませんか？
- BR-8 は、ヘッド・マージンを大きく取っています。また MIC 1、MIC 2 ジャックは低い入力インピーダンスのため、マイクの特性によっては録音レベルが低めになることがあります。このような場合は、マイク用のプリ・アンプを通して BR-8 へ接続し、ライン・レベルにしてから録音してください。

ディスク・ドライブのトラブル

ディスクが取り出せない

- 電源は入っていますか？
- 電源が入っている状態でなければ、ディスクは取り出せません。

同期のトラブル (同期しない)

- MTC を使って BR-8 と MIDI シーケンサーを同期させる場合は、BR-8 をマスターにする必要があります。
- MIDI ケーブルは正しく接続されていますか？
- MIDI ケーブルは断線していませんか？
- シンク・ジェネレーターが指定の同期方法 (MTC、MIDI クロック) に設定されていますか？ (P.74)
- MTC で同期している場合、相互の機器の MTC タイプが同じ設定になっていますか？ (P.74)
- MIDI シーケンサーの設定は合っていますか？
- MIDI シーケンサーは再生できる状態になっていますか？
- お使いの機器は BR-8 の MMC に対応していますか？

その他のトラブル

電源を入れたときに、以前のデータが正しく保存されていない

- POWER スイッチを使って電源を切らずに BR-8 の電源を切ったことが考えられます。失われたデータは復元できません。

ディスクのデータが壊れた

- ディスクのデータが壊れたときは以下のような原因が考えられます。ディスクをイニシャライズ (物理フォーマットを実行) し直してください (P.66)

- ディスク・ドライブの動作中に電源を切ったりしていませんか？
- ディスク・ドライブに強い衝撃を与えたりしていませんか？

エラー・メッセージ一覧

Cannot Change! Tempo Map is Active!

原因： リズム・ガイドがテンポ・マップに制御されている時にリズム・ガイドのパラメーターを変更しようとした。

対処： リズム・ガイドの "Beat" の設定を "TEMPO MAP" 以外に設定してください。(P.32)

Cannot Change! This is at the Top!

原因： テンポ・マップの先頭にあるテンポ・マップ・データ(テンポ・マップ1)の開始小節を変更しようとした。

対処： テンポ・マップ1の開始小節は変更できません。

Cannot Convert! Too Many Events!

原因： イベントが多すぎるため ソング・コンバートができません。

対処： ソング・オブティマイズの操作をしてください。(P.60)

Data Type Not Supported!

原因： 対応していないデータ・タイプ(レコーディング・モード)の曲をコンバートしようとした。

対処： BR-8 でコンバート可能な曲のデータ・タイプ(レコーディング・モード)は、MT2、LV1、LV2のみです。それ以外はコンバートできません。

Disk Full!

原因： ディスクの容量が足りません。

対処： 不要なデータを削除してください。
ソング・オブティマイズの操作をしてください。(P.60)

Disk Read Error!

原因： ディスクからのデータの読み出し中にエラーが発生しました。

対処： ディスクをイニシャライズする必要があります。

Disk Write Error!

原因： ディスクへのデータの書き込み中にエラーが発生しました。

対処： ディスクをイニシャライズする必要があります。保存しようとしていた曲のデータは失われます。

Drive Busy!

原因： ディスクを使っている内にこのメッセージが表示されたときは ディスク上のデータが分散して記録されているために、データの読み出し/書き込みが遅くなっています。

対処1： 同時再生数を少なくして下さい。パウンシングなどでトラックをまとめて、再生しないトラックのデータをイレースやカットで削除した上で、再生を行ってください。

対処2： 同時録音数を少なくして下さい。

対処3： データ・タイプを下げて(LIVEまたはLONG)新たに曲の作成をやり直して下さい。

トラック・エディットやパンチ・イン/アウト・レコーディングなどで、数秒のフレーズ(録音データ)をつなぎ合わせた場合に起こりやすくなります。

Event Mem Full!

原因： BR-8 が1曲で扱うことのできるイベントをすべて消費しました。

対処： ソング・オブティマイズの操作をしてください。(P.60)

? イベントとは

ディスクへ録音結果を記録しておくために、BR-8が扱うメモリーの最小単位をイベントと呼びます。新しく作成されたソングには、1ソングあたり約1300個のイベントが用意されています。

1トラックあたり、1回の録音には2つのイベントが消費されます。また、パンチ・イン/アウトやトラック・コピーなどでもイベントは消費されます。消費されるイベントは状況に応じて複雑に変化します。

たとえディスクの実容量に余裕があっても、イベントを全て消費してしまったときは、それ以上の録音やトラック編集を行うことはできません。このようなときは、“Event Mem Full!”とエラー・メッセージが表示されず。

Lack of Event!

原因： イベントの残数が200未満の時に、アンドゥやリドゥを実行することはできません。

対処： ソング・オブティマイズの操作をしてください。(P.60)

Marker Mem Full!

原因： BR-8 が 1 曲で扱うことのできるマーク（100 個）をすべて消費しました。

対処： 不要なマークを削除してください。

Medium Error!

原因： ディスクに異常があります。

対処： 以下の手順で、ディスクのイニシャライズを実行してください。

- ・ 「ディスクを初期化する」(P.66) の手順で、ディスク・イニシャライズ画面にしてから、ディスクを挿入してください。
- ・ “Physical Format” を “ON” にして、イニシャライズを実行してください。

イニシャライズ中にエラーが出る場合には、そのディスクは BR-8 で使用できません。

No Data!

原因： マーカーやシーンなどのデータが無いのにデータを変更しようとした。

対処： まずデータを作成してください。

No Disk!

原因： ディスクがありません。

対処： ディスクを挿入してください。

Protected Disk!

原因： ディスクにプロテクトがかかっています。

対処： ディスクを取り出し、そのディスクを使用していた機器でプロテクトをオフにするか、BR-8 で物理フォーマット(Physical Format)を行います。(P.66)

Protected Song!

原因： ソング・プロテクトがオンになっているため、操作が実行できません。

対処： ソング・プロテクトをオフにしてください (P.61)。

Sample Rate Not Supported!

原因： 対応していないサンプル・レイトの曲をコンバートしようとした。

対処： BR-8 でコンバート可能な曲のサンプル・レイトは 44.1 kHz のみです。それ以外はコンバートできません。

Select Track!

原因： トラックの編集を実行する際に、対象となるトラックが未設定のままです。

対処： トラックを設定してから編集を実行してください。

Set Location!

原因： トラックの編集を実行する際に、対象となるトラックの範囲や位置が未設定のままです。

対処： トラックの範囲や位置を設定してから編集を実行してください。

Stop P.Trainer!

原因： 行った操作は、フレーズ・トレーナー (P.85) が動作中には操作できません。

対処： [CENTER CANCEL] または [TIME STRETCH] を押して、フレーズ・トレーナーを解除してください。

Stop Recorder!

原因： 行った操作は、レコーダーが動作中(再生または録音)には操作できません。

対処： [STOP] を押して、再生または録音を止めてください。

Wrong Disk!

原因： ソングのコピーやコンバート時にディスクを間違えて挿入しています。

対処： 正しいディスクを挿入してください。

パラメーター 一覧



LCD コントラスト・パラメーターとディスク・イニシャライズ・パラメーター以外のパラメーターの設定値は、ディスク内のソングごとに記憶されます。本体には記憶されません。

ミキサー・パラメーター

パラメーター名	表示	初期値	設定範囲
インプット・レベル	-	パネルの現在値	0 ~ 127
トラック・フェーダー・レベル	-	パネルの現在値	0 ~ 127
マスター・フェーダー・レベル	-	パネルの現在値	0 ~ 127
リズム・ガイド・レベル	-	パネルの現在値	0 ~ 127
インプット・セレクト	-	GUITAR/BASS	GUITAR/BASS, MIC, LINE, SIMUL, MUTE
録音モード	-	INPUT	INPUT, BOUNCE
パン	PAN	0	L100 ~ 0 ~ R100
イコライザー・オン/オフ	EQ On/Off	OFF	OFF, ON
イコライザー・ロー・ゲイン	Low Gain	0 dB	-12 ~ +12 dB
イコライザー・ロー・フリケンシー	Low Freq	300 Hz	40 Hz ~ 1.5 kHz
イコライザー・ハイ・ゲイン	High Gain	0 dB	-12 ~ +12 dB
イコライザー・ハイ・フリケンシー	High Freq	4.0 kHz	500 Hz ~ 18.0 kHz
コーラス/ディレイ/ダブリング・センド・レベル	CHORUS/DELAY/DOUBL'N:SEND	0	0 ~ 100
リバーブ・センド・レベル	REVERB:SEND	IN,TR1 ~ 8:20, RHYTHM:10	0 ~ 100

コーラス/ディレイ/ダブリング

パラメーター名	表示	初期値	設定範囲
エフェクト・タイプ	Effect Type	DELAY	CHORUS, DELAY, DOUBL'N

コーラス

レート	Rate	10	0 ~ 100
デプス	Depth	10	0 ~ 100
プリ・ディレイ	Pre Delay	10.0 mS	0.5 ~ 50.0 mS
エフェクト・レベル	Effect Level	100	0 ~ 100

ディレイ

ディレイ・タイム	Delay Time	370	10 ~ 1000 mS
フィード・バック	Feedback	30	0 ~ 100
エフェクト・レベル	Effect Level	30	0 ~ 100
リバーブ・センド・レベル	Reverb Send	50	0 ~ 100

ダブリング

ディレイ・タイム	Delay Time	20.0 mS	0.5 ~ 50.0 mS
エフェクト・レベル	Effect Level	100	0 ~ 100

リバーブ

パラメーター名	表示	初期値	設定範囲
リバーブ・タイプ	Reverb Type	HALL	ROOM、HALL
リバーブ・タイム	Reverb Time	2.0	0.1 ~ 10.0
トーン	Tone	0	-12 ~ 0 ~ 12
エフェクト・レベル	Effect Level	50	0 ~ 100

レコーダー・パラメーター

パラメーター名	表示	初期値	設定範囲
レコーディング・トラック・ステータス	-	PLAY	PLAY, REC, MUTE
Vトラック	VTRACK	1	1 ~ 8
Vトラック・ネーム	NAME	-	8文字

リズム・ガイド・パラメーター

パラメーター名	表示	初期値	設定範囲
リズム・ガイド・オート/オン/オフ	-	OFF	OFF, AUTO, ON
ビート	Beat	4/4	1/1 ~ 8/1, 1/2 ~ 8/2, 1/4 ~ 8/4, 1/8 ~ 8/8, TEMPO MAP
テンポ	Tempo	120.0	25.0 ~ 250.0
パターン	Pattern	01	01 ~ ** ()

パターンの設定範囲は、ビートの設定によって変わります。

チューナー・パラメーター

パラメーター名	表示	初期値	設定範囲
ピッチ	PITCH	440	435 ~ 445

ソング・パラメーター

パラメーター名	表示	初期値	設定範囲
データ・タイプ	Data Type	STANDARD(MT2)	STANDARD(MT2), LIVE(LV1), LONG(LV2)

LCD コントラスト・パラメーター

パラメーター名	表示	初期値	設定範囲
LCD コントラスト	LCD Contrast	8	0 ~ 15

システム・パラメーター

パラメーター名	表示	初期値	設定範囲
フット・スイッチ・アサイン	Foot Switch	PLAY/STOP	PLAY/STOP, PUNCH I/O
レベル・ディスプレイ・フォーマット	LevelDisplay	PST FADER	PRE FADER, PST FADER
タイム・ディスプレイ・フォーマット	Time Display	ABS	ABS, REL
オフセット	Offset	00:00:00-00.00	00:00:00-00.00 ~ 23:59:59-**.**()
デジタル・コピー・プロテクト	D.CpyProtect	OFF	OFF, ON
センター・キャンセル・アジャスト	C.Cancel Adj	0	L 10 ~ 0 ~ R 10
センター・キャンセル・ロー・ブースト	Low Boost	0	0 ~ 12
マーカー・ストップ	Marker Stop	OFF	OFF, ON

オフセットの設定範囲は、MTCタイプ(シンク・パラメーター)の設定によって多少変わります。

シンク・パラメーター

パラメーター名	表示	初期値	設定範囲
シンク・ジェネレーター	Gen.	OFF	OFF, MTC, MIDI CLOCK
MTC タイプ	MTC Type	30	30, 29N, 29D, 25, 24
オフセット	Offset	00:00:00-00.00	00:00:00-00.00 ~ 23:59:59-**.** ()

オフセットの設定範囲は、MTC タイプ (シンク・パラメーター) の設定によって多少変わります。

MIDI パラメーター

パラメーター名	表示	初期値	設定範囲
MMC モード	MMC Mode	OFF	OFF, MASTER
リズム・ガイド MIDI チャンネル	Rhythm MIDI Ch.	OFF	OFF, 1 ~ 16

ディスク・イニシャライズ・パラメーター

パラメーター名	表示	初期値	設定範囲
物理フォーマット	Physical Format	OFF	OFF, ON

マーカー・パラメーター

パラメーター名	表示	初期値	設定範囲
マーク・ナンバー	No.	1	1 ~ 100
マーク・ネーム	Name	-	5 文字
マーク・ロケーション	Loc.	-	001-1 ~ 999-4 または 00:00:00-00.00 ~ 23:59:59-**.** ()

マーク・ロケーションの設定範囲は、MTC タイプ (シンク・パラメーター) の設定によって多少変わります。

テンポ・マップ・パラメーター

パラメーター名	表示	初期値	設定範囲
テンポ・マップ・ナンバー	NO	1	1 ~ 50
メジャー	MEAS	1	1 ~ 999
ビート	BEAT	4/4	1/1 ~ 8/1, 1/2 ~ 8/2, 1/ 4 ~ 8/4, 1/8 ~ 8/8
パターン	PTN	01	01 ~ **. (), OFF
テンポ	TEMPO	120.0	25.0 ~ 250.0

パターンの設定範囲は、ビートの設定によって変わります。

シーン・パラメーター

パラメーター名	表示	初期値	設定範囲
シーン・ナンバー	Scene No.	1	1 ~ 8
トラック・レベル・モード	Track Level	SCENE	FADER, SCENE

スクラブ/プレビュー・パラメーター

パラメーター名	表示	初期値	設定範囲
スクラブ・フロム/トゥー・モード	Scrub FROM/TO	FROM	FROM, TO
プレビュー・スイッチ	Preview SW	OFF	OFF, ON

エフェクツ・パラメーター

パラメーター名	表示	初期値	設定範囲
インサート・モード	Insert Mode	INPUT(NORMAL)	INPUT(NORMAL), INPUT(REC DRY), TRACK1 ~ 8, TRACK1&2 ~ 7&8, MASTER

1. 送信データ

チャンネル・ボイス・メッセージ

ノート・オン

MIDI パラメーター「Rhythm MIDI Ch.」が「1 ~ 16」の時、リズム・ガイドに指定された MIDI チャンネル・ナンバーで、リズム・パターンに対応したノート・ナンバー/ペロシティーを出力します。

ステータス	第2バイト	第3バイト
9nH	mmH	llH

n = MIDI チャンネル・ナンバー : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 mm = ノート・ナンバー : 00H - 7FH (0 - 127)
 ll = ペロシティー : 01H - 7FH (1 - 127)

ノート・オフ

MIDI パラメーター「Rhythm MIDI Ch.」が「1 ~ 16」の時、リズム・ガイドに指定された MIDI チャンネル・ナンバーで、リズム・パターンに対応したノート・ナンバーを出力します。

ステータス	第2バイト	第3バイト
8nH	mmH	llH

n = MIDI チャンネル・ナンバー : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 mm = ノート・ナンバー : 00H - 7FH (0 - 127)
 ll = ペロシティー : 40H (64)

リズム・ガイドで発音される音とノート・ナンバーの対応は以下の通りです。

リズム・ガイド音	ノート・ナンバー
メトロノーム (クリック : 低音)	A 1 (33)
メトロノーム (クリック : 高音)	A#1 (34)
キック	C 2 (36)
スティック	C#2 (37)
スネア	D 2 (38)
ハンド・クラップ	D#2 (39)
クローズド・ハイハット	F#2 (42)
ハーフ・オープン・ハイハット	G#2 (44)
オープン・ハイハット	A#2 (46)

システム・コモン・メッセージ

クォーター・フレーム

シンク・パラメーター「Gen.」が「MTC」の場合には、BR-8 が走行状態 (録音または再生) の時に「MTC Type」に応じたタイムコードタイプで、クォーター・フレーム・メッセージを送信します。送信される時刻カウントは、ソングの先頭を「00:00:00-00」として「SMPTE (MTC) Offset Time」を加算した時刻になります。

ステータス	第2バイト
F1H	mmH (= 0nnndddd)

nnn = メッセージ・タイプ :
 0 = Frame count LS nibble
 1 = Frame count MS nibble
 2 = Seconds count LS nibble
 3 = Seconds count MS nibble
 4 = Minutes count LS nibble
 5 = Minutes count MS nibble
 6 = Hours count LS nibble
 7 = Hours count MS nibble

dddd = 4 ビット・ニブル・データ : 0H - FH (0 - 15)

前記カウントの下位および上位 4 ビットが組み合わせられると、これらのビット・フィールドは、次の様に割り当てられます。

フレーム・カウント xxxyyyyy
 xxx 未定義 (000)
 yyyy フレーム番号 (0-29)

秒カウント xxxyyyyy
 xx 未定義 (00)
 yyyy 秒カウント (0-59)

分カウント xxxyyyyy
 xx 未定義 (00)
 yyyy 分カウント (0-59)

時カウント xyzzzzz
 x 未定義 (0)
 yy タイム・コード・タイプ
 MIDI 規格上のタイム・コード・タイプと BR-8 のシンク・パラメーター「MTC Type」との対応は以下のようになります。

MIDI 規格上の設定	「MTC Type」の設定
0 = 24 フレーム / 秒	24
1 = 25 フレーム / 秒	25
2 = 30 フレーム / 秒 (ドロップ)	29D
3 = 30 フレーム / 秒 (ノン・ドロップ)	29N または 30
zzzzz	時カウント

ソング・ポジション・ポインター

シンク・パラメーター「Gen.」が「MIDICLOCK」の場合には、BR-8 が走行を停止した時や、ロケート動作を行なった時に現在位置をソング・ポジション・ポインター・メッセージで送信します。

ステータス	第2バイト	第3バイト
F2H	mmH	nnH

mm, nn = ソング・ポジション・ポイント : 00H 00H - 7FH 7FH

システム・リアルタイム・メッセージ

シンク・パラメーター「Gen.」が「MIDI CLOCK」の場合にそれぞれ送信します。

タイミング・クロック

ステータス
F8H

アクティブ・センシング

ステータス
FEH

約 200 msec 間隔で送信します。

スタート

ステータス
FAH

コンティニュー

ステータス
FBH

ストップ

ステータス
FCH

システム・エクスクルーシブ・メッセージ

ステータス	データ・バイト	ステータス
F0H	iiH, ddH, ..., eeH	F7H

バイト	解説
F0H	システム・エクスクルーシブ・メッセージのステータス ID ナンバー
iiH	7EH と 7FH の ID ナンバーは、ユニバーサル・ノンリアルタイム・メッセージ (7EH) ユニバーサル・リアルタイム・メッセージ (7FH) として MIDI 規格の拡張として使用されます。
ddH	データ : 00H - 7FH (0 - 127)
:	:
eeH	データ
F7H	EOX (エンド・オブ・エクスクルーシブ)

BR-8 が送信するシステム・エクスクルーシブ・メッセージは、ユニバーサル・システム・エクスクルーシブ・メッセージだけです。

デバイス ID について

エクスクルーシブ・メッセージには MIDI チャンネルなどのパラメーターがありません。ローランドのエクスクルーシブ・メッセージでは複数の機器を区別するためにデバイス ID という設定を行なっています。BR-8 は 7FH を使ってシステム・エクスクルーシブ・メッセージを送信します。

ユニバーサル・システム・エクスクルーシブ・メッセージ

MIDI Time Code Commands

フル・メッセージ
クォーター・フレーム・メッセージの基本動作を扱います。

ステータス	データ・バイト	ステータス
F0H,7FH	Dev, 01H, 01H, hrH, mnH, scH, frH	F7H

バイト	解説
F0H,7FH	リアルタイム・ユニバーサル・システム・エクスクルーシブ・ヘッダー
Dev	デバイスID (7FH)
01H	sub-ID #1 (MIDI タイム・コード)
01H	sub-ID #2 (MIDI フル・メッセージ)
hrH	時とタイプ 0 yy zzzzz
	yy タイプ
	00 = 24 フレーム / 秒
	01 = 25 フレーム / 秒
	10 = 30 フレーム / 秒 (ドロップ・フォーマット)
	11 = 30 フレーム / 秒 (ノン・ドロップ・フォーマット)
	zzzzz 時 (00 ~ 23)
mnH	分 (00 ~ 59)
scH	秒 (00 ~ 59)
frH	フレーム (00 ~ 29)
F7H	EOX (エンド・オブ・エクスクルーシブ)

ソング・ポジションを移動したときに、デバイス ID を 7FH として送信します。

MIDI Machine Control Commands

ステータス	データ・バイト	ステータス
F0H	7FH, Dev, 06H, aaH, ..., bbH	F7H

バイト	解説
F0H	エクスクルーシブ・ステータス
7FH	ユニバーサル・システム・エクスクルーシブ・リアルタイム・ヘッダー
Dev	デバイスID (7FH)
06H	MMC コマンド・メッセージ
aaH	コマンド
:	:
bbH	コマンド
F7H	EOX (エンド・オブ・エクスクルーシブ)

「2.MIDI マシン・コントロール」参照

2. MIDI マシン・コントロール

MIDI マシン・コントロール・コマンド詳細

STOP (MCS)

ステータス	データ・バイト	ステータス
F0H	7FH, Dev, 06H, 01H	F7H

バイト	解説
F0H	エクスクルーシブ・ステータス
7FH	ユニバーサル・システム・エクスクルーシブ・リアルタイム・ヘッダー
Dev	デバイスID (7FH)
06H	MMC コマンド・メッセージ
01H	STOP (MCS)
F7H	EOX (エンド・オブ・エクスクルーシブ)

トランスポート・スイッチ [STOP] が押された時に、デバイス ID を 7FH として送信します。

DEFERRED PLAY (MCS)

ステータス	データ・バイト	ステータス
F0H	7FH, Dev, 06H, 03H	F7H

バイト	解説
F0H	エクスクルーシブ・ステータス
7FH	ユニバーサル・システム・エクスクルーシブ・リアルタイム・ヘッダー
Dev	デバイスID (7FH)
06H	MMC コマンド・メッセージ
03H	DEFERRED PLAY (MCS)
F7H	EOX (エンド・オブ・エクスクルーシブ)

トランスポート・スイッチ [PLAY] が押された時に、デバイス ID を 7FH として送信します。

RECORD STROBE

ステータス	データ・バイト	ステータス
F0H	7FH, Dev, 06H, 06H	F7H

バイト	解説
F0H	エクスクルーシブ・ステータス
7FH	ユニバーサル・システム・エクスクルーシブ・リアルタイム・ヘッダー
Dev	デバイスID (7FH)
06H	MMC コマンド・メッセージ
06H	RECORD STROBE
F7H	EOX (エンド・オブ・エクスクルーシブ)

非録音動作中にトランスポート・スイッチ [REC] が押された時に、デバイス ID を 7FH として送信します。

RECORD EXIT

ステータス	データ・バイト	ステータス
F0H	7FH, Dev, 06H, 07H	F7H

バイト	解説
F0H	エクスクルーシブ・ステータス
7FH	ユニバーサル・システム・エクスクルーシブ・リアルタイム・ヘッダー
Dev	デバイスID (7FH)
06H	MMC コマンド・メッセージ
07H	RECORD EXIT
F7H	EOX (エンド・オブ・エクスクルーシブ)

録音動作中にトランスポート・スイッチ [REC] が押された時に、デバイス ID を 7FH として送信します。

MMC RESET

ステータス	データ・バイト	ステータス
F0H	7FH, Dev, 06H, 0DH	F7H

バイト	解説
F0H	エクスクルーシブ・ステータス
7FH	ユニバーサル・システム・エクスクルーシブ・リアルタイム・ヘッダー
Dev	デバイスID (7FH)
06H	MMC コマンド・メッセージ
0DH	MMC RESET
F7H	EOX (エンド・オブ・エクスクルーシブ)

電源投入時などの時に、デバイス ID を 7FH として送信します。

MIDI インプリメンテーション

LOCATE (MCP)

フォーマット 2 - LOCATE [TARGET]

ステータス	データ・バイト	ステータス
F0H	7FH, Dev, 06H, 44H, 06H, 01H,	F7H
	hrH, mnH, scH, frH, ffH	

バイト	解説
F0H	エクスクルーシブ・ステータス
7FH	ユニバーサル・システム・エクスクルーシブ・リアルタイム・ヘッダー
Dev	デバイス ID (7FH)
06H	MMC コマンド・メッセージ
44H	LOCATE (MCP)
06H	バイト数
01H	"TARGET" サブ・コマンド hrH, mnH, scH, frH, ffH サブフレーム付き標準時刻仕様
F7H	EOX (エンド・オブ・エクスクルーシブ)

マーカーで移動されたときに、デバイス ID を 7FH として送信します。

有効な情報フィールド

BR-8 において有効な情報フィールド名は以下のとおりです。

有効な情報フィールド名:	
	01H SELECTED TIME CODE
	08H GP0 / LOCATE POINT
	09H GP1
	0AH GP2
	0BH GP3
	0CH GP4
	0DH GP5
	0EH GP6
	0FH GP7
	4FH TRACK RECORD READY

3. 参考資料

10 進数と 16 進数の対応表

(16 進数表記の数字の後ろには H をつけています。)

MIDI では、データ値や、エクスクルーシブ・メッセージのアドレスやサイズには、7 ビットごとの 16 進表記が使用されます。10 進表記との対応表は次の通りです。

10	16	10	16	10	16	10	16
0	00H	32	20H	64	40H	96	60H
1	01H	33	21H	65	41H	97	61H
2	02H	34	22H	66	42H	98	62H
3	03H	35	23H	67	43H	99	63H
4	04H	36	24H	68	44H	100	64H
5	05H	37	25H	69	45H	101	65H
6	06H	38	26H	70	46H	102	66H
7	07H	39	27H	71	47H	103	67H
8	08H	40	28H	72	48H	104	68H
9	09H	41	29H	73	49H	105	69H
10	0AH	42	2AH	74	4AH	106	6AH
11	0BH	43	2BH	75	4BH	107	6BH
12	0CH	44	2CH	76	4CH	108	6CH
13	0DH	45	2DH	77	4DH	109	6DH
14	0EH	46	2EH	78	4EH	110	6EH
15	0FH	47	2FH	79	4FH	111	6FH
16	10H	48	30H	80	50H	112	70H
17	11H	49	31H	81	51H	113	71H
18	12H	50	32H	82	52H	114	72H
19	13H	51	33H	83	53H	115	73H
20	14H	52	34H	84	54H	116	74H
21	15H	53	35H	85	55H	117	75H
22	16H	54	36H	86	56H	118	76H
23	17H	55	37H	87	57H	119	77H
24	18H	56	38H	88	58H	120	78H
25	19H	57	39H	89	59H	121	79H
26	1AH	58	3AH	90	5AH	122	7AH
27	1BH	59	3BH	91	5BH	123	7BH
28	1CH	60	3CH	92	5CH	124	7CH
29	1DH	61	3DH	93	5DH	125	7DH
30	1EH	62	3EH	94	5EH	126	7EH
31	1FH	63	3FH	95	5FH	127	7FH

MIDI チャンネル、バンク・セレクト、プログラム・チェンジなどの 10 進表記は、前表の 10 進数に 1 を足した値になっています。

7 ビットごとの 16 進表記では、1 バイトのデータで表せる値は最大 128 段階です。それ以上の分解能のデータは複数のバイトを使います。たとえば、aabbHH と 2 バイトの 7 ビットごとの 16 進表記された値は、 $aa \times 128 + bb$ となります。

+ / - の符号のある値は、40H = - 64, 00H = 0, 3FH = + 63 となります。2 バイトの場合は、40 00H = - 8192, 00 00H = 0, 3F 7FH = + 8191 となります。

ニブル・データの場合は、4 ビットごとの 16 進表記が使用されます。0a0bH と 2 バイトのニブル表記された値は、 $a \times 16 + b$ となります。

<例 1> 5AH の 10 進表記は？

前表より 5AH = 90 となります。

<例 2> 7 ビットごとの 16 進表記された値 12 34H の 10 進表記は？

前表より 12H = 18, 34H = 52 ですから

$18 \times 128 + 52 = 2356$ となります。

<例 3> 0A 03 09 0D とニブル表記された値の 10 進表記は？

前表より 0AH = 10, 03H = 3, 09H = 9, 0DH = 13 ですから $((10 \times 16 + 3) \times 16 + 9) \times 16 + 13 = 41885$ となります。

<例 4> 10 進数表記の 1258 をニブル表記すると？

16) 1258

16) 78 ... 10

16) 4 ... 14

0 ... 4

前表より 0 = 00H, 4 = 04H, 14 = 0EH, 10 = 0AH ですから 00 04 0E 0AH となります。

対応する MMC コマンド、情報フィールド / レスポンス一覧

送信するコマンド

コマンド	動作
01H STOP	STOP
03H DEFERRED PLAY	PLAY
06H RECORD STROBE	REC / PUNCH IN
07H RECORD EXIT	PUNCH OUT
0DH MMC RESET	RESET
44H 01H LOCATE TARGET	LOCATE

有効な情報フィールド / レスポンス

情報フィールド	意味	有効コマンド
01H SELECTED TIME CODE	現在時刻	MOVE(FROM)
4FH TRACK RECORD READY	トラックステータス	MASKED WRITE, WRITE

MIDIインプリメンテーション・チャート

ファンクション...	送 信	受 信	備 考
ベーシック チャンネル 電源ON時 設定可能	1-16 *1 1-16 *1	X *****	
モード 電源ON時 メッセージ 代用	モード3 X *****	X X X	
ノート ナンバー : 音域	33, 34, 36, 37, 38, 39, 42, 44, 46 *1 *****	X	
ベロシティ ノート・オン ノート・オフ	O 9n V=1-127 *1 O 8n V=64 *1	X X	
アフター キー別 タッチ チャンネル別	X X	X X	
ピッチ・ベンド	X	X	
コントロール チェンジ	X	X	
プログラム チェンジ : 設定可能範囲	X *****	X *****	
エクスクルーシブ	O	X	
コモン :クォーター・フレーム :ソング・ポジション :ソング・セレクト :チューン	O *2 O *3 X X	X X X X	
リアル :クロック タイム :コマンド	O *3 O *3	X X	
その他 :オール・サウンド・オフ :リセット・オール・コントローラー :ローカルON/OFF :オール・ノート・オフ :アクティブ・センシング :システム・リセット	X X X X O X	X X X X X X	
備考	*1 リズム・ガイドのみ有効。 *2 “ SYNCパラメーター : Gen. = MTC ” の時のみ。 *3 “ SYNCパラメーター : Gen. = MIDI CLOCK ” の時のみ。		

モード1 : オムニ・オン、ポリ モード2 : オムニ・オン、モノ
 モード3 : オムニ・オフ、ポリ モード4 : オムニ・オフ、モノ

O : あり
 X : なし

主な仕様

BR-8 : デジタル・レコーディング・スタジオ

トラック数

トラック : 8 Vトラック : 64 (各トラックに 8 つ)

同時に録音できるトラック数は最大 2、同時に再生できるトラック数は最大 8 です。

最大記憶容量

Zip ディスク : 100M バイト

データ・タイプ

スタンダード (MT2)

ライブ (LV1)

ロング (LV2)

信号処理

AD 変換 : 24 ビット AF-AD (ギター/ベース)
24 ビット AF-AD (マイク)
20 ビット 方式 (ライン)
20 ビット 方式 (サイマル)

DA 変換 : 20 ビット 方式

内部処理 : 24 ビット (デジタル・ミキサー部)

サンプル・レート

44.1 kHz

周波数特性

20 Hz ~ 20 kHz (+1/-3 dB)

全ひずみ率

0.15% 以下

(INPUT SENS : CENTER、1kHz、規定出力時、データ・タイプ : MT2)

録音時間 (容量 100M バイト、1 トラック)

データ・タイプ	録音時間
MT2	約 50 分
LV1	約 60 分
LV2	約 75 分

上記の録音時間は目安です。作られるソングの数により、実際に録音できる時間は多少短くなります。

上記の数字は使用トラックの合計です。8 トラックで均等にデータが入っている場合、できあがる曲の長さは上記の約 1/8 になります。

規定入力レベル (可変)

GUITAR/BASS ジャック : -10 dBm
MIC 1, 2 ジャック : -40 dBm
LINE ジャック : -10 dBm

入力インピーダンス

GUITAR/BASS ジャック : 1 M
MIC 1, 2 ジャック : 2.2 k (HOT-COLD)
1.1 k (HOT-GND、COLD-GND)
LINE ジャック : 50 k

規定出力レベル

LINE OUT ジャック : -10 dBm

出力インピーダンス

LINE OUT ジャック : 2 k
PHONES ジャック : 100

推奨負荷インピーダンス

LINE OUT ジャック : 20 k 以上
PHONES ジャック : 8 ~ 50

残留ノイズ・レベル

LINE OUT ジャック : -87 dBm 以下

(INPUT SELECT : GUITAR/BASS、入力 1 k ターミネート、INPUT SENS : CENTER、IHF-A、typ.)

インターフェース

DIGITAL OUT : オプティカル・タイプ

ディスプレイ

69.0 × 25.0 mm (バック照明付き LCD)

接続端子

MIDI OUT コネクター
DIGITAL OUT コネクター (オプティカル・タイプ)
FOOT SW ジャック (標準タイプ)
EXP PEDAL ジャック (標準タイプ)
PHONES ジャック (ステレオ標準タイプ)
LINE OUT ジャック L/R (RCA ピン・タイプ)
LINE ジャック L/R (RCA ピン・タイプ)
MIC 1, 2 ジャック (TRS バランス、標準タイプ)
GUITAR/BASS ジャック (標準タイプ)

主な仕様

電源

DC 9 V : 付属 AC アダプター

消費電流

2 A

外形寸法

400.0 (幅) × 253.5 (奥行き) × 89.5 (高さ) mm

質量

3.5 kg (AC アダプターを除く)

付属品

AC アダプター : PSB-UNIVERSAL

取扱説明書

エフェクト・パッチ・リスト/リズム・パターン・リスト

保証書

愛用者カード

サービスの窓口

デモ・ディスク

別売品

Zip ディスク : ZIP-100

エクспRESSION・ペダル : EV-5 (Roland)

フット・スイッチ : FS-5U

ペダル・スイッチ : DP-2 (Roland)

0 dBm = 0.775 V rms



ご注意!
製品の仕様および外観は、改良のため予告なく変更することがあります。

索引

A	
AUTO/ON/OFF	32
B	
BANK	87
Beat	32
BYPASS	31
C	
CENTER CANCEL	85
CHORUS/DELAY	36, 90
CLEAR	47
CONV	27
COPY	88
D	
DELETE	41 ~ 42
E	
EDIT	87
EFFECTS	31
EQ	36
I	
IN	41
INIT	27
INPUT SELECT	30
L	
LCD コントラスト・アイコン	108
M	
MARK	47
Marker Stop	68
MIDI	72
MIDI アイコン	72, 76
MIDI インプリメンテーション・チャート	72
MIDI 機器と同期演奏させる	72
MMC	75
MTC	74
MTC (MIDI タイム・コード)	73
N	
NAME	88
O	
ON/OFF	42
OUT	41
P	
PAN	36, 38
PATCH	31
Pattern	32
PATTERN/TEMPO	32
PREVIEW FROM	79
PREVIEW TO	79
R	
REC MODE	34
REC TRACK ボタン	33
REPEAT	39
REVERB	36, 91
S	
SCRUB FROM	78
SCRUB TO	78
SEARCH	47
T	
Tempo	32
TEMPO MAP	71
TMP	87
TUNER ON/OFF	83
V	
V-TRACK	44
Vトラック	44
W	
WRITE	88
Z	
Zip ディスク	11
あ	
新しい曲を作る ~ ソング・ニュー	28
アルゴリズム	31, 94
アンドゥ	58
い	
イコライザー	36
イニシャルイズ・アイコン	80
イニシャルイズ・エフェクト・パッチ・アイコン	80
イニシャルイズ・オール・パラメーター・アイコン	80
イニシャルイズ・グローバル・パラメーター・アイコン	80
イニシャルイズ・ミキサー・パラメーター・アイコン	80
インサート・エフェクト	31, 86
インサート・エフェクトの接続を変更する	89
インサート・エフェクトの設定を変更する	87
インサート・エフェクトの設定を保存する	88
え	
エクスプレッション・ペダル	21 ~ 22
エフェクト・パッチ・データ	80

- お**
オート・パンチ・イン/アウト41
オーバー・ダビング35
音の左右の位置(パン)を決める36
音を試聴(モニター)する30
音色を調節する~イコライザー36
- き**
基準ピッチ84
曲を選ぶ~ソング・セレクト23
曲を再生する24
- く**
グローバル・パラメーター80
- け**
現在位置を移動する24
- さ**
サンプル・レイト28
- し**
シーン49
シーン・アイコン49
システム・アイコン41, 68 ~ 69, 75, 82
シャット・ダウン26
シンク・アイコン71, 73, 76
- す**
スクラブ78
スクラブ・ポイント78
スクラブ/プレビュー・アイコン79
- せ**
センター・キャンセル85
- そ**
ソング・アイコン23, 28, 59 ~ 62, 77
ソング・イレース60
ソング・イレース・アイコン60
ソング・インフォメーション・アイコン77
ソング・オブティマイズ60
ソング・オブティマイズ・アイコン60
ソング・コピー59
ソング・コピー・アイコン59
ソング・コンパート・アイコン63 ~ 64
ソング・コンパート(840 BR-8)64
ソング・コンパート(880 BR-8)63
ソング・ストア62
ソング・ストア・アイコン62
ソング・セレクト・アイコン23
ソング・ニュー・アイコン28
- ソング・ネーム62
ソング・ネーム・アイコン62
ソング・パッチ86
ソング・プロテクト61
ソング・プロテクト・アイコン61
ソング・プロテクト・マーク23
- た**
タイム・ストレッチ85
タップを使ってテンポを変える33
- ち**
チューナー83
- て**
ディスクを初期化する~イニシャライズ27
ディスクを取り出す37
ディスク・アイコン63 ~ 64, 66 ~ 67
ディスク・イニシャライズ66
ディスク・イニシャライズ・アイコン66
ディスク・コピー67
ディスク・コピー・アイコン67
ディスプレイ18
データ・タイプ28
デジタル・コピー・プロテクト69
電源を切る26
テンポ・マップ70
- と**
特定のトラックの音を消す~ミュート35
トラック・イレース57
トラック・イレース・アイコン57
トラック・インサート55
トラック・インサート・アイコン55
トラック・エクスチェンジ54
トラック・エクスチェンジ・アイコン54
トラック・エディット・アイコン50, 52, 54 ~ 57
トラック・カット56
トラック・カット・アイコン56
トラック・コピー50
トラック・コピー・アイコン50
トラック・コピー+インサート・アイコン50
トラック・ムーブ52
トラック・ムーブ・アイコン52
トラック・ムーブ+インサート・アイコン52
- に**
入力音のパンを変える38
- は**
バウンシング46
バウンス録音46
パッチ31, 86

パッチをコピーする	88
パッチを変更する	87
パッチを保存する	88
パン	36, 38
バンク	86
パンチ・イン/アウト	40

ひ

表示画面のコントラストを調節する	108
ピンポン録音	46

ふ

フット・スイッチ	21 ~ 22, 41
プリセット・パッチ	86
プリ・フェーダー	82
フレーズ・トレーナー	85
プレビュー	78 ~ 79

ほ

ポスト・フェーダー	82
-----------------	----

ま

マーカー	47
マーカー・エディット・アイコン	48
マーカー・ストップ	68
マニュアル・パンチ・イン/アウト	40

み

ミキサー・パラメーター	80
ミックス・ダウン	36

も

モニター	30
------------	----

ゆ

ユーザー・パッチ	86
----------------	----

り

リズム・ガイド	32
リドウ	58
リピート	39

る

ループ・エフェクト	36, 90
ループ・レコーディング	43

ろ

録音する	33
------------	----



ボス株式会社

発売元：ローランド株式会社

取扱説明書の英語版（有料）をご希望の方は、販売店にお問い合わせください。
If you should require an English Owner's Manual (at a modest fee), please contact
an authorized Roland distributor.

02012467

'00-2-HE2-21K